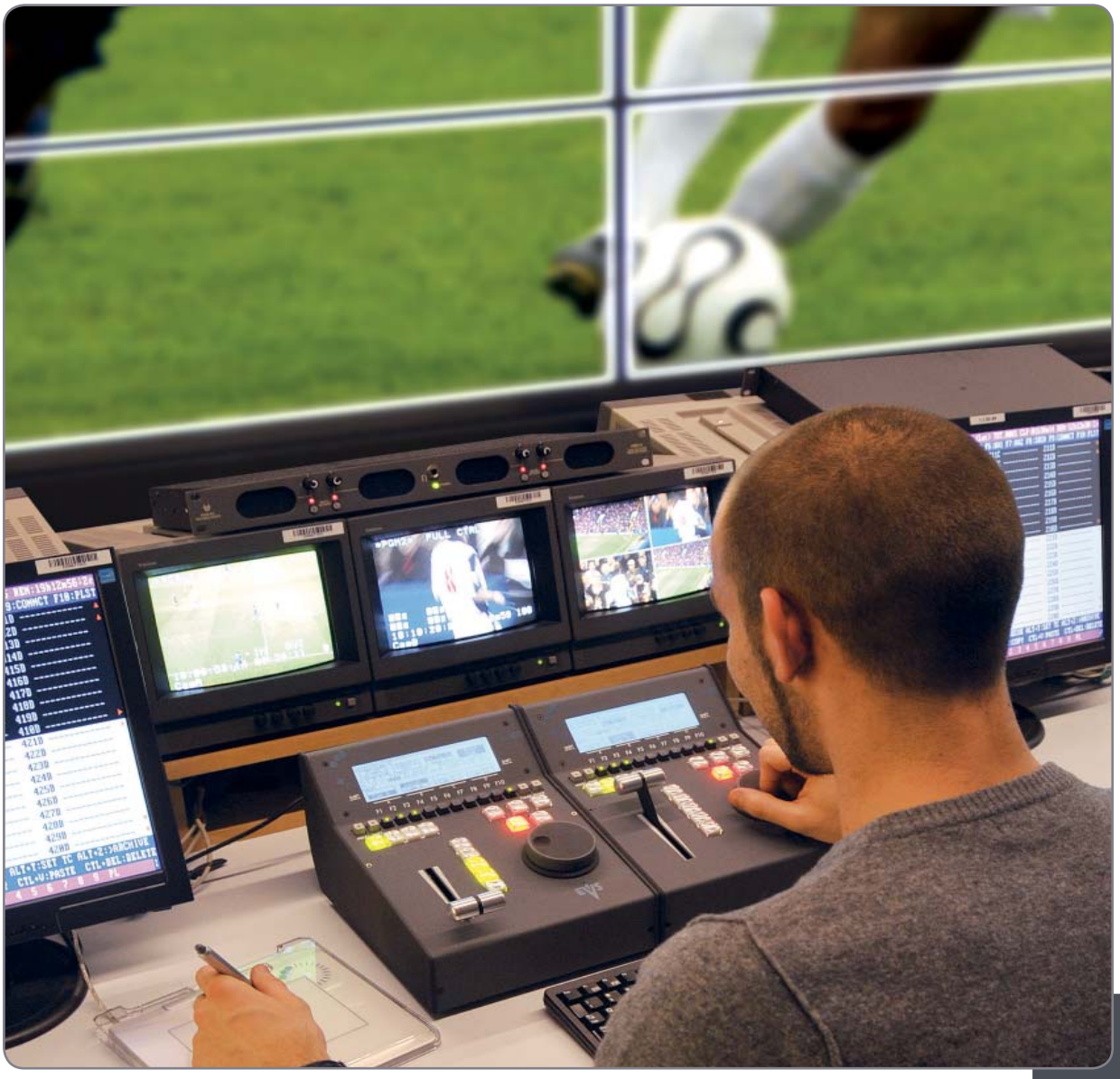
Benutzerhandbuch

Version 10.01 - Juli 2009

Multicam [LSM]



Live Slow Motion & Super Slow Motion

Near-live Replay & Highlight-Schnitt

COPYRIGHT

EVS Broadcast Equipment – Copyright © 2002-2009. Alle Rechte vorbehalten.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen sind nur für den informatorischen Gebrauch bestimmt und können ohne Mitteilung geändert werden. Wir haben alle Anstrengungen unternommen, um die Richtigkeit, die Verlässlichkeit und die Aktualität der in diesem Handbuch enthaltenen Informationen sicherzustellen; EVS Broadcast Equipment übernimmt jedoch keinerlei Haftung im Zusammenhang mit Ungenauigkeiten oder Fehlern, die trotz aller Bemühungen in dieser Veröffentlichung enthalten sein könnten.

HINWEISE ZU VERBESSERUNGEN

Ihre Hinweise sind bei der Verbesserung der Qualität der Benutzerdokumentation sehr hilfreich. Vorschläge zur Verbesserung und Hinweise auf Fehler oder Unstimmigkeiten bezüglich dieses Benutzerhandbuchs können Sie jederzeit per E-Mail (doc@evs.tv) an uns senden.

Inhaltsverzeichnis

1. ERSTKONFIGURATION 3

1.1 AUSWAHL DER ANWENDUNG 3
1.2 KONFIGURATION AM LSM-REMOTE 4

2. REMOTE-CONTROLLER 5

2.1 ÜBERSICHT 5
2.2 LED-FARBEN 7
2.3 F-TASTEN UND KLEINE TASTEN 8
2.4 SOFT-TASTEN 8
2.5 TRANSPORTREGELUNGEN 9
2.5.1 Jog-Rad 9
2.5.2 T-BAR 10

3. HAUPTMENÜ 11

4. DAS REMOTE-PANEL 14

4.1 BEDIENVORGÄNGE 14
4.1.1 RECORD 14
4.1.2 MARK 14
4.1.3 LAST CUE 14
4.1.4 PLAY 14
4.1.5 IN 15
4.1.6 OUT 15
4.1.7 JOG-RAD 15
4.1.8 FAST JOG 16
4.1.9 T-BAR 16
4.1.10 PLST 16
4.1.11 BROWSE 17
4.1.12 INSERT 17
4.1.13 ENTER 17
4.1.14 MENU 17
4.1.15 CLEAR 17
4.1.16 NETWORK 18
4.1.17 GOTO TC 18
4.1.18 GOTO IN / GOTO OUT 19
4.1.19 LOOP 20
4.1.20 RETURN 20
4.1.21 PAGE 21
4.1.22 Neubooten des Systems vom LSM-Remote aus 21
4.2 AUSWÄHLEN VON CLIP- UND PLAYLIST-BANKEN 22
4.3 HIERARCHIE DER CLIP-NUMMERN 23

5. KONTROLL-MODUS 24

5.1 MODUS „LIVE“ (E2E) 24

5.2 MODUS „SEARCH“ (SUCHEN) 24
5.3 MODUS „PLAYBACK“ (WIEDERGABE) 24
5.4 MODUS „SYNCHRONISATION“ (SWITCH TO IN) 25
5.5 DEFINITION FÜR „KONTROLLIERTER KANAL“ UND „PRIMÄRKANAL“ 26
5.5.1 Kontrollierter Kanal 26
5.5.2 Primärkanal 26
5.6 MODUS „PREFERENCE“ (PREF) 26

6. MODUS „PGM-PRV“ 27

6.1 1PGM+PRV (DRÜCKEN SIE IM HAUPTMENÜ DIE TASTE A) 27
6.1.1 Sekundäres Menü 27
6.1.2 Bedienmenü 30
6.2 „FULL CONTROL“ UND „LEVER CONTROL“ 32

7. MODUS „MULTI PGM“ 33

7.1 MODI 1/2/3 PGM (TASTE A ODER B IM MENU „MAIN“) 33
7.1.1 Sekundäres Menü 33
7.1.2 Bedienmenü 34

8. VIDEO-DELAY 37

9. VERWALTEN VON CLIPS 39

9.1 EINFÜHRUNG 39
9.1.1 Struktur der Clips 39
9.1.2 Verfügbarkeit von Clips auf Festplatten 40
9.2 VERWENDEN DES EVS REMOTE-PANELS 40
9.2.1 So legen Sie einen Clip an 40
9.2.2 Speichern eines Clips 41
9.2.3 Abrufen eines Clips 42
9.2.4 Wiedergeben eines Clips 43
9.2.5 Abrufen und Wiedergeben von Clips des Typs „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ 43
9.2.6 Löschen eines Clips 44
9.2.7 Kopieren oder Verschieben eines Clips 44
9.2.8 Stornieren einer Netzwerk-Kopie 47
9.2.9 So kürzen Sie einen Clip 47
9.2.10 Neu Spuren des Time Codes eines Clips 47
9.2.11 Das Sekundäre Menü im Modus „Clip“ 48
9.2.12 So löschen Sie alle nicht geschützten Clips 53
9.2.13 So speichern Sie alle Clips/Playlists 54
9.3 VERWENDEN DES BILDSCHIRMS „CLIP“ 54
9.3.1 Bildschirm „Clip“ – Standardansicht 55
9.3.2 Die Titelleiste 55
9.3.3 Die Funktionsleiste 56
9.3.4 Der Bereich „Clip-Info“ 59
9.3.5 Der Bereich „Clip-Management“ 60
9.3.6 So benennen Sie einen Clip 61
9.3.7 Auswählen eines Clips mittels Tablett und Stift 62
9.3.8 Auswählen eines Clips mithilfe der Tastatur 62
9.3.9 So wechseln Sie die primäre Kamera eines Clips 63
9.3.10 Abrufen eines Clips 63
9.3.11 So stornieren Sie eine Netzwerk-Kopie auf dem VGA 64

9.3.12 So setzen Sie den Time Code des aktuellen Clips neu 64
9.3.13 Kopieren und Verschieben von Clips und Playlists 65
9.3.14 Bildschirm „CLIP“ – Erweiterte Ansicht 67
9.4 VERWENDUNG DES VDR-BEDIENFELDS 68
9.4.1 VDR-Bedienfeld – Unterer Abschnitt 68
9.4.2 VDR-Bedienfeld – Oberer Abschnitt 68
9.4.3 VDR-Bedienfeld – Fenster „Player“ 69
9.4.4 VDR-Bedienfeld – Fenster „Recorder“ 72

10. VERWALTEN VON KEYWORDS 74

10.1 ERSTELLEN UND AUSWÄHLEN DER KEYWORD-DATEI 74
10.1.1 Erstellen einer Keyword-Datei am PC 75
10.1.2 Auswählen der aktiven Keyword-Datei 76
10.1.3 Bearbeiten der Keyword-Datei in der Multicam-Software 76
10.2 ZUWEISEN VON KEYWORDS MITHILFE DES VGA-BILDSCHIRMS 78
10.2.1 Fenster für die Keywords 78
10.2.2 So weisen Sie ein Keyword zu einem Clip zu 79
10.2.3 So löschen Sie ein Keyword mithilfe der Tastatur 79
10.2.4 So löschen Sie ein Keyword mithilfe des Stifts 79
10.2.5 So bearbeiten Sie das Ranking des aktiven Clips mithilfe der Tastatur 79
10.2.6 So bearbeiten Sie das Ranking des aktiven Clips mithilfe des Stifts 80
10.2.7 So löschen Sie alle Keywords und das Ranking eines Clips 80
10.2.8 So benennen Sie einen Clip mithilfe der Keywords: 80
10.3 DURCHSUCHEN DER DATENBANK MITHILFE DES VGA-BILDSCHIRMS 80
10.3.1 Fenster für die Suche 80
10.3.2 Suchkriterien und Suchoptionen 81
10.3.3 Löschen von Keywords in den Suchkriterien 83
10.3.4 Suchergebnisse 84
10.4 ZUWEISEN VON KEYWORDS MITHILFE DES REMOTE-PANELS 86
10.4.1 Einstellungen für Keywords 86
10.4.2 Zuweisen von Keywords im Modus „List“ 86
10.4.3 Zuweisen von Keywords im Modus „Numeric“ 88
10.5 DURCHSUCHEN DER DATENBANK MITHILFE DES REMOTE-PANELS 88

11. VERWALTEN VON PLAYLISTS 91

11.1 ALLGEMEINE INFORMATIONEN 91
11.2 MODI „PLAYLIST“ AM REMOTE-PANEL 92
11.2.1 Einführung 92
11.2.2 Zugreifen auf den Modus „Playlist Edit“ 92
11.2.3 Zugreifen auf den Modus „Playlist Diffusion“ 92
11.3 ANZEIGE DER PLAYLIST AM VGA-BILDSCHIRM 93
11.3.1 VGA-Bildschirm der Playlist-Bank 93
11.3.2 VGA-Bildschirm der Playlist 94
11.4 AKTIVIEREN UND LADEN EINER PLAYLIST 95
11.4.1 Einführung 95
11.4.2 So aktivieren Sie eine lokale oder Netzwerk-Playlist 95
11.4.3 So rufen Sie eine Playlist auf und laden Sie diese 96
11.4.4 So beenden Sie den Modus „Playlist“ 96
11.5 HINZUFÜGEN VON CLIPS ZU EINER PLAYLIST 97
11.5.1 Mögliche Vorgehensweisen 97

11.5.2 Bearbeiten einer Netzwerk-Playlist 97
11.5.3 So fügen Sie Clips scnell in die aktuelle Playlist ein....97
11.5.4 So fügen Sie Clips in eine Playlist ein....98
11.5.5 So fügen Sie das Ergebnis einer Clip-Suche in eine Playlist ein....98
11.5.6 Einfügen von Clips des Typs„Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ in die Playlist 100
11.6 BENENNEN EINER PLAYLIST ODER EINES ELEMENTS IN EINER PLAYLIST 100
11.6.1 So benennen Sie eine Playlist aus dem Bildschirm „VGA Playlist Bank“ 100
11.6.2 So benennen Sie die aktuelle Playlist im Bildschirm der VGA-Playlist....101
11.6.3 So benennen Sie das aktuelle Element in der Playlist 101
11.7 DURCHSUCHEN EINER PLAYLIST....102
11.7.1 Mögliche Vorgehensweisen zum Durchsuchen....102
11.7.2 Schnelles Durchsuchen einer Playlist 102
11.7.3 Durchsuchen einer Playlist....102
11.8 KOPIEREN EINER PLAYLIST 103
11.8.1 Mögliche Optionen 103
11.8.2 So kopieren Sie eine Playlist mithilfe des Remote-Panels 103
11.8.3 So kopieren Sie eine Playlist mithilfe des Bildschirms „VGA Clip“ 105
11.8.4 Kopieren von Playlists mit On-Air-Clips....106
11.9 FÜR PLAYLISTS VERFÜGBARE WIEDERGABEFUNKTIONEN....107
11.9.1 Anrollen einer Playlist....107
11.9.2 Im Bildschirm der VGA-Playlist verfügbare Funktionen....107
11.9.3 Am Remote verfügbare Funktionen im Modus „Playlist Diffusion“ 108
11.10 FÜR PLAYLISTS VERFÜGBARE ALLGEMEINE BEARBEITUNGSFUNKTIONEN 109
11.10.1 Am LSM-Remote verfügbare Funktionen im Modus „Playlist Edit“....109
11.10.2 So trimmen Sie Clips in einer Playlist....111
11.10.3 So löschen Sie Playlist-Elemente aus einer Playlist....111
11.10.4 So verschieben Sie ein Element innerhalb einer Playlist 112
11.10.5 So führen Sie Playlists zusammen....112
11.10.6 Konsolidieren einer Playlist 112
11.10.7 Generieren eines durchgehenden Time Codes in einer Playlist....113
11.11 DER AUX-AUDIO CLIP....115
11.11.1 So können Sie einen AUX-Audio Clip in eine Playlist einfügen und aus dieser löschen 115
11.12 ÜBERGANGSEFFEKTE UND SPLIT AUDIO 115
11.12.1 Einführung....115
11.12.2 Playlist-Anzeige 117
11.12.3 Voreinstellungen für Video- und Audio-Übergänge....117
11.12.4 Beispiel für Übergangseffekte 118
11.12.5 So ändern Sie die Länge von Video-Effekten 118
11.12.6 So ändern Sie die Länge von Audio-Effekten 119
11.12.7 Einstellen des voreingestellten Modus für die Verlängerung eines Übergangs....119
11.12.8 So nehmen Sie ein „V Base“-Editing vor....122
11.12.9 So nehmen Sie ein „A Base“-Editing vor....123
11.12.10 So fügen Sie einen Clip in eine Playlist mit Split Audio ein 126
11.13 SWAP AUDIO TRACKS (AUDIOSPUREN WECHSELN) 127
11.13.1 Einführung....127
11.13.2 So aktivieren Sie den Modus „Audio-Swap“....127
11.13.3 So führen Sie einen Wechsel der Audiospur im Modus „Auto“ durch....127
11.13.4 So führen Sie einen Wechsel der Audiospur im Modus „Manual“ durch 130
11.13.5 Löschen von Swap-Punkten 131
11.13.6 Navigieren zwischen Swap-Punkten....131

11.14 FUNKTION „REPLACE“ 131
11.14.1 Einführung 131
11.14.2 Aktivieren der Funktion „Replace“ 131
11.14.3 Die Modi „Replace Edit“ (Ersetzen-Bearbeiten) und „Replace Playback“ (Ersetzen-Wiedergabe) 132
11.14.4 „Replace“ mit IN-/OUT-Punkten oder nur mit IN-Punkt 132
11.14.5 So führen Sie ein „Replace“ aus 133
11.14.6 Loop-Modus in der Funktion „Replace“ 134

12. TIMELINE-MANAGEMENT 136

12.1 EINFÜHRUNG 136
12.1.1 Anlegen einer Timeline 136
12.1.2 Timeline-Editing 136
12.1.3 Timeline-Wiedergabe 137
12.1.4 Regeln für den Zugriff auf Timelines 137
12.2 ERSTELLEN EINE TIMELINE 138
12.2.1 So erstellen Sie eine Timeline aus einer Playlist über das Remote-Panel 138
12.2.2 So erstellen Sie eine Timeline aus einer Playlist über VGA 138
12.2.3 So kopieren Sie eine Timeline 139
12.3 MODUS „TIMELINE EDIT“ 140
12.3.1 Zugreifen auf den Modus „Timeline Edit“ 140
12.3.2 Regeln des Recorders 141
12.3.3 OSD-Display 141
12.3.4 Information im LC-Display 141
12.4 MODUS „TIMELINE DIFFUSION“ 142
12.4.1 Zugreifen auf den Modus „Timeline Diffusion“ 142
12.4.2 OSD-Display 142
12.4.3 LCD Display 143
12.5 EDITING-VORGÄNGE 143
12.5.1 Insert Overwrite 143
12.5.2 Insert Overwrite 146
12.5.3 So fügen Sie einen Clip in eine Timeline ein 147

13. ARBEITEN IM XNET-NETZWERK 148

13.1 EINFÜHRUNG 148
13.2 TRENNEN DER VERBINDUNG ZUM XNET 148
13.3 AUSWÄHLEN EINES SERVERS IM XNET 148
13.4 BEDIENVORGÄNGE 150
13.4.1 So können Sie einen Netzwerk-Clip aufrufen/wiedergeben 150
13.4.2 So benennen Sie einen Netzwerk-Clip 151
13.4.3 So verändern Sie IN/OUT-Punkte eines Netzwerk-Clips 152
13.4.4 So fügen Sie Netzwerk-Clips in eine Playlist ein 152
13.4.5 So rollen Sie eine Playlist mit Netzwerk-Clips an 152
13.4.6 So kreieren Sie lokale Clips mit Netzwerk-Aufnahmekanälen 153
13.5 ARBEITEN MIT ZUGEORDNETEN NETZWERKAMERAS 154

14. MODUS „PAINT“ 155

14.1 EINFÜHRUNG 155
14.2 MONITORANZEIGE IM MODUS „PAINT“ 156
14.3 FUNKTIONENSBESCHREIBUNG 157

15. MODUS „TARGET“ 160

15.1 EINFÜHRUNG 160
15.2 ERSTELLEN EINER OBJEKTVERFOLGUNG 161
15.2.1 Auswählen des Typs des Verfolgungsobjekts 161
15.2.2 Auswählen weiterer Parameter für das Verfolgungsobjekt 161
15.2.3 So heben Sie Videomaterial hervor 162
15.2.4 Regeln für das Verwenden von Keyframes 162
15.3 MONITORANZEIGE IM MODUS „TARGET“ 163

16. MODUS „OFFSIDE LINE“ 166

16.1 EINFÜHRUNG 166
16.1.1 Definition und Lizenzcode 166
16.1.2 Aktivieren des Modus „Offside Line“ 166
16.1.3 Zugreifen auf den Modus „Offside Line“ 166
16.1.4 Übersicht über die Abseitslinienbefehle 167
16.2 SO MAKRIEREN SIE EINE ABSEITSLINIE 168
16.3 SO BEARBEITEN SIE EINE ABSEITSLINIE 169
16.4 SO GEBEN SIE DIE ABSETISSEQUENZ WIEDER 169
16.5 CUE-PUNKTE IN BEZUG ZUR ABSEITSSEQUENZ 170

17. MODUS „SPLIT SCREEN“ 171

17.1.1 Vertikaler Split 171
17.1.2 Horizontaler Split 173
17.1.3 Split MIX 174
17.1.4 Modus „Auto-Tracking“ 174

18. MODUS „HYPERMOTION“ 175

18.1 EINFÜHRUNG 175
18.1.1 Definition und Lizenzcode 175
18.1.2 Aktivieren des Modus „Hypermotion“ 175
18.1.3 Öffnen und Beenden des Modus „Hypermotion“ 175
18.2 ÜBERSICHT ÜBER DIE BEFEHLE 176
18.2.1 Hauptmenü 176
18.2.2 Sekundäres Menü 176
18.2.3 Tastenbefehle 177
18.3 STEUERN DER HYPERMOTION-KAMERA VOM REMOTE AUS 178
18.3.1 Definieren der Anzahl der Speicherblocks 178
18.3.2 Allgemeine Prozesse mit einem Einzelblock-Speicher 179
18.3.3 Allgemeine Prozesse mit einem Mehrfachblock-Speicher 179
18.3.4 Anlegen eines Clips mit dem Material von der Hypermotion-Kamera 180

19. DIE PROTOKOLLE SONY, XTENDD35, ODETICS UND VDCP 181

19.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE PROTOKOLLE 181

Was ist neu?

Einige Abschnitte wurden überarbeitet, auch wenn in Multicam Version 10.00 keine besonderen Änderungen in diesen Abschnitten vorgenommen wurden.

In der folgenden Tabelle sind die Änderungen bezüglich neuer Funktionen in Version 10.00 sind mit dem Logo NEW! gekennzeichnet:

Wichtige Aktualisierungen des Handbuchs für Multicam Version 10.00	
6.1.1 [NEW!]	Option ‘Audiopegel’ – Anzeige des Audiopegels in einer 16-Audio-Konfiguration
11 – Verwalten von Playlists	Größere Reorganisation und Aktualisierung im gesamten Kapitel
12- Timeline-Management [NEW!]	Reorganisation und Aktualisierung hinsichtlich neuer Funktionen (Aufarbeitung des Time Codes in einer Playlist, mögliche Maßnahmen an mit IPEdit erstellten Timelines, usw.)
16 – Modus ‚Offside Line’ [NEW!]	Neuer Abschnitt
18 – Modus ‚Hypermotion‘ [NEW!]	Neuer Abschnitt

Übersicht

Dieses Handbuch unterstützt den Operator beim schnellen und effizienten Erlernen der Grundfunktionen der Software MULTICAM für EVS High Definition und Standard Definition Server sowie des REMOTE-Panels dieser Software.

Die Funktionen CLIP & PLAYLIST MANAGEMENT ermöglichen dem Operator das Speichern von mehr als 5400 Clips auf einem Server, inklusive der Möglichkeit, einige oder alle dieser Clips wiederzugeben. Eine PLAYLIST (Wiedergabeliste) enthält eine Liste von Clips (es können bis zu 90 PLAYLISTS definiert werden), die mit Video- und Audio-Übergängen versehen werden können.

Die Option XNET vernetzt alle XNet-Server und andere Maschinen zu einer vollständig integrierten Produktionsumgebung. Jeder Clip, kreiert auf einer beliebigen Server im Netzwerk, steht ohne Zeitverzögerung jedem Operator zum Editieren und / oder für das Playout zur Verfügung.

Die Option SPLITSCREEN (horizontaler oder vertikaler Split oder Mix) stellt gleichzeitig zwei Aktionen synchronisiert am PGM 1-Ausgang zur Verfügung.

Die Option PAINT (Telestrator) erlaubt das Zeichnen und „Einkeyen“ in den aufgezeichneten Bildern. Sportszenen können mithilfe von verschiedenfarbigen Kreisen, Pfeilen und Linien analysiert werden.

Die Option TARGET TRACK (Ziel nachverfolgen) folgt definierten Zielen anhand hervorgehobener Kreise, Rechtecke oder Ellipsen und verfügt über eine Zoom-Funktion, die das Zoomen in die ausgewählten Ausschnitte der aufgezeichneten Bilder ermöglicht.

Die Option OFFSIDE LINE (Abseitslinie) ermöglicht Ihnen das Ziehen einer Abseitslinie oder eines Abseitsbereichs auf dem Bildschirm, indem ein Teil des Feldes schattiert wird.

1. Erstkonfiguration

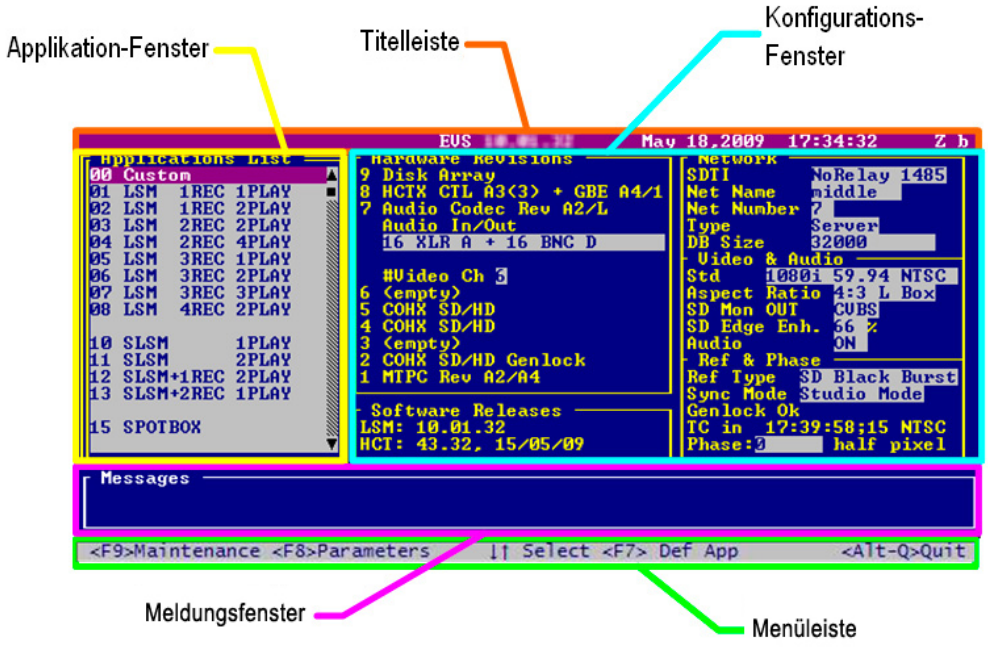
1.1 AUSWAHL DER ANWENDUNG

Die EVS-Software dient zum Ausführen von Konfigurations- und Wartungsvorgängen. Außerdem wird mit der Software ausgewählt, welche Anwendungskonfiguration auszuführen ist, da EVS Server in der Lage sind, mehrere Konfigurationen (LSM 2REC 4PLAY, LSM 3REC 3PLAY, LSM 4 REC 2 PLAY, SLSM, SLSM+1REC usw.) auszuführen. Im verknüpften Modul AVCFG können Sie auch die zu verwendende Kanalkonfiguration und verschiedene Audio- und Videoparameter festlegen.

Nach dem Einschalten des EVS-Mainframes startet die PC-Bootsequenz, anschließend wird automatisch die EVS-Software gestartet.

- Wenn in einer früheren Sitzung eine Standardanwendung ausgewählt wurde und keine Taste gedrückt wird, startet diese Anwendung nach einigen Sekunden automatisch.
- Wurde keine Standardanwendung festgelegt oder sofort nach dem Starten der EVS-Software die LEERTASTE gedrückt, verweilt das System im EVS-Hauptmenü und wartet auf einen Befehl des Operators.

Weitere Informationen über das EVS-Menü finden Sie im Handbuch „XT Tech Ref Software“.



1.2 KONFIGURATION AM LSM-REMOTE

Bevor Sie die Multicam-Anwendung im Modus ‚Multicam LSM' starten, müssen Sie sicherstellen, dass die Parameter im Menü SETUP des Remote-Panels und im Modul SETUP CONFIGURATION der Multicam-Anwendung ordnungsgemäß definiert wurden. Die geänderten Werte werden sofort gespeichert.

Wichtig

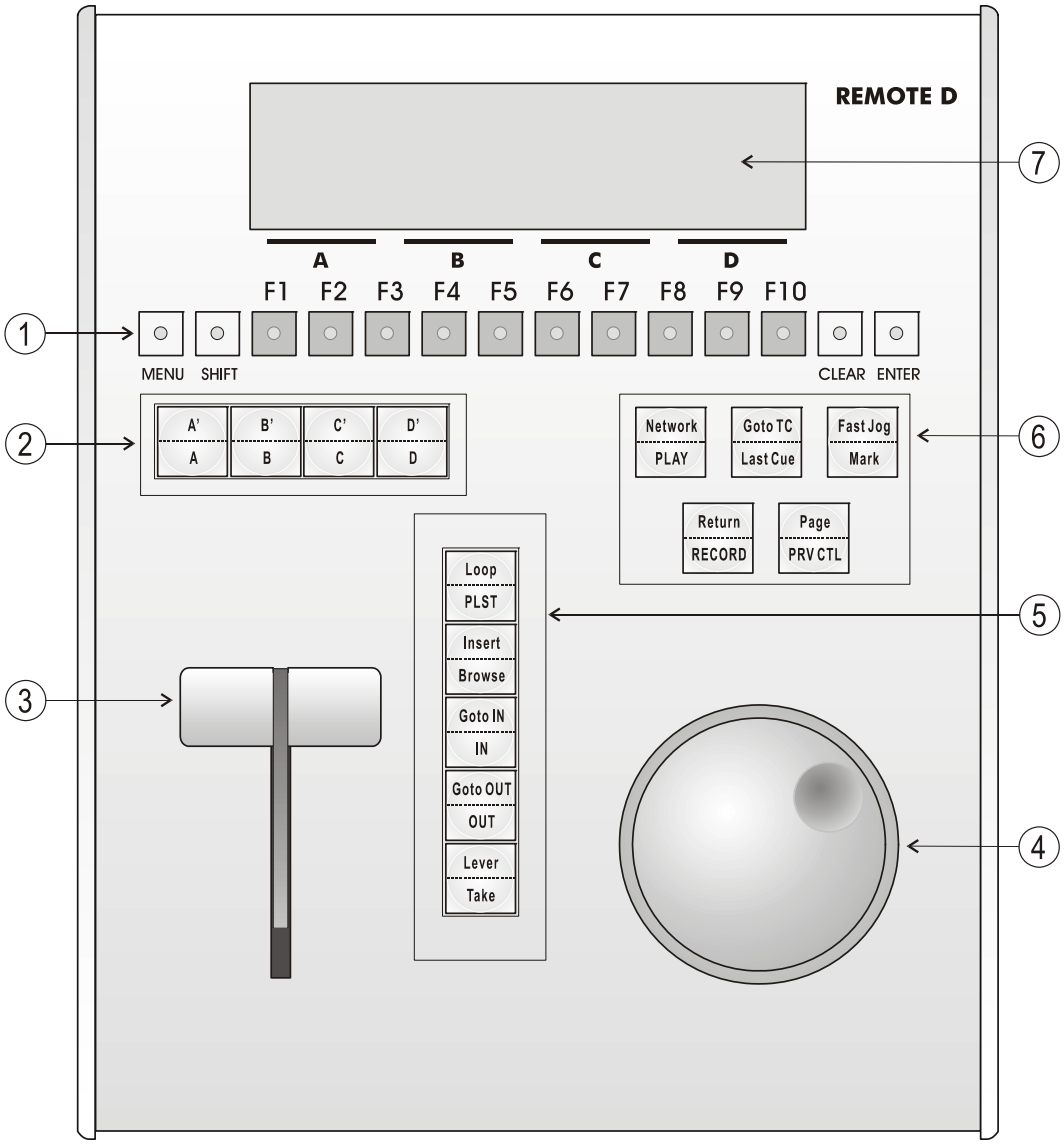
Vor der Nutzung des MULTICAM-Systems sollte der Operator zuvor das Menü SETUP (Einstellungen) aufrufen und alle relevanten Parameter einstellen. Wenn Clips mit bestimmten Parametern gespeichert werden, ist ein nachträgliches Ändern dieser Clips und Playlists nicht mehr möglich. Daher ist von besonderer Bedeutung, dass diese Parameter vor Beginn der Produktion eingestellt werden.

Das Konfigurationshandbuch von Multicam enthält eine detaillierte Beschreibung aller Einstellungen, die am Remote-Panel definiert werden können.

2. Remote-Controller

2.1 ÜBERSICHT

In der folgenden Abbildung ist das Remote-Panel dargestellt, darunter finden Sie eine kurze Beschreibung der einzelnen Elemente.



Anmerkung

Die Tasten im Bedienfeld verfügen über eine PRIMÄRE sowie über eine SEKUNDÄRE Funktion und sind in eine obere und eine untere Ebene unterteilt. Durch Drücken der Taste **SHIFT** werden die sekundären Funktionen aktiviert.

1. F-TASTEN UND KLEINE TASTEN Multifunktions-Tasten

2. SOFT-TASTEN Funktion ändert sich je nach Anzeige des LC-Displays, diese Tasten ermöglichen den Zugriff auf das Menüsystem von MULTICAM.

3. T-Bars Aktiviert die Slow-Motion Wiedergabe von Clips und Playlists.

4. Jog-Rad Cue- und Search-Funktionen am EVS Server.

5. Bedienfeld 1

PLST	Ruft die aktive Playlist auf
LOOP	Diese Option aktiviert den LOOP-Aufnahme-Modus, der den PGM1-Ausgang auf den CAM A-Eingang des Servers schaltet.
BROWSE	Dient zum schnellen Suchen von Clips, Playlists und Cue-Punkten.
INSERT	Dient zum Einfügen von Clips in eine Playlist.
IN	Setzt einen MARK IN-Punkt an der momentanen Position.
GOTO IN	Wechselt zum festgelegten MARK IN-Punkt.
OUT	Setzt einen MARK OUT-Punkt an der momentanen Position.
GOTO OUT	Setzt die Kanäle auf den festgelegten Mark OUT-Punkt.
TAKE	Im PGM+PRV-Modus: Beim Drücken dieser Taste wechseln die Kameras zwischen PGM und PRV-Monitoren. Im Multi PGM-Modus: Beim Drücken dieser Taste erfolgt der Wechsel zwischen CAM- und PGM-Auswahl. Bei Drücken dieser Taste Im PLAYLIST EDIT-Modus wird der auf dem PRV-Kanal geladene Clip in die aktive Playlist eingefügt.
T-BAR	Wechselt den Wirkungsbereich des T-Bars in den Sekundärmodus (Informationen über die Einstellung des Wirkungsbereichs finden Sie in Kapitel „Menü SETUP“).

6. Bedienfeld 2

PLAY	Startet die Wiedergabe
NETWORK	Öffnet das Menü XNet. (Aufbau einer Verbindung zu anderen Servern)
LAST CUE	Positioniert die Maschine auf den vorherigen Cue-Punkt.
GOTO TC	Aktiviert die Eingabe von „Time Code“ mithilfe der F-Tasten.
FAST JOG	Ermöglicht schnelles Suchen mithilfe des Jog-Rades. Dieser Modus wird nach Befehlen PLAY/LIVE automatisch deaktiviert.
MARK	Eingabe von bis zu 256 wiederverwendbaren Cue-Punkten.
RECORD	Aktiviert den Modus „E2E“.
RETURN	Ermöglicht dem Operator, innerhalb eines Clips im Aufnahmekanal zum gleichen Bild zurückzukehren, wenn dieses Bild noch nicht überschrieben wurde.
PRV CTL	Schaltet den Modus PREVIEW CONTROL ein bzw. aus.
PAGE	Wählt die aktive Clip-Seite aus 1 bis 10 aus.

7. LCD Display Zeigt Status-Informationen über das System an.

2.2 LED-FARBEN

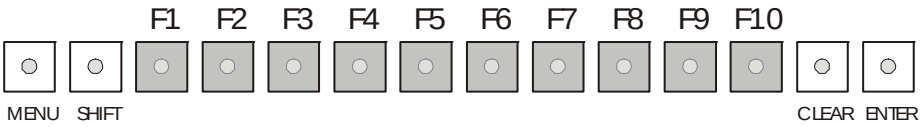
Eine gedrückte Taste leuchtet rot.

Wenn eine Taste grün leuchtet, bedeutet dies, dass ein Wert in Verbindung mit dieser Taste existiert.

Beispiel: Tasten F1 bis F0

- Grün leuchtend bedeutet, dass im Zusammenhang mit dieser Taste Clip-Informationen gespeichert sind.
- Grün blinkend bedeutet, das zurzeit ein Clip kreiert wird.
- Rot leuchtend bedeutet, dass der dieser Taste zugeordnete Clip zurzeit wiedergegeben wird oder vorgeladen ist.
- Rot blinkend bedeutet, dass ein Clip zurzeit gelöscht wird (nur im Netzwerkmodus).

2.3 F-TASTEN UND KLEINE TASTEN

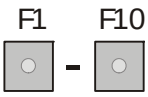


Ermöglicht den Zugriff auf das sekundäre Menü. Dient auch als Befehl „CANCEL“ bei einigen Systemnachfragen.

Anmerkung: SHIFT+MENU zeigt wieder das Menü MAIN im LC-Display an.

Aktiviert die sekundären Funktionen der Tasten.

Anmerkung: Einmal gedrückt, bleibt diese Taste solange aktiv, bis eine zweite Taste gedrückt wird.



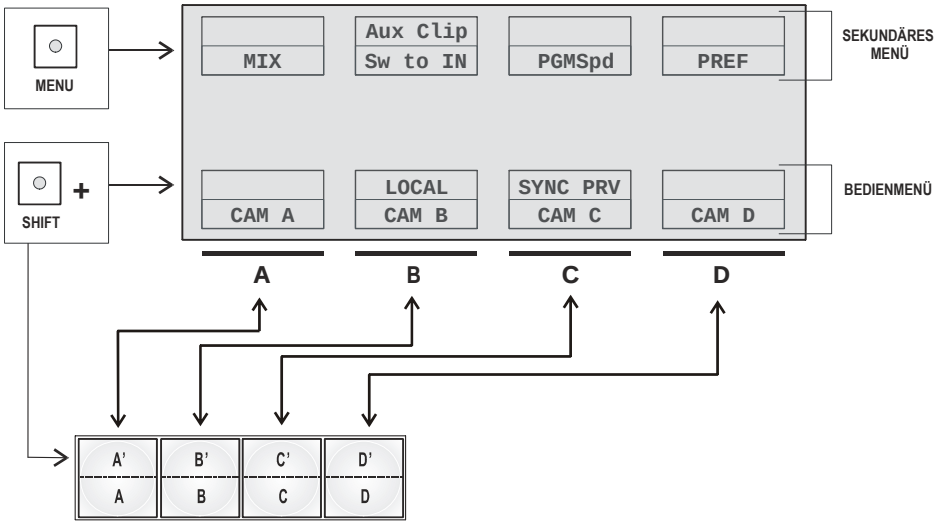
Diese Tasten dienen zum Speichern bzw. Aufrufen von Clips, Playlists und der Eingabe von Werten für „Time Code“.

Die Taste CLEAR ist eine Multifunktionstaste und dient zum Löschen von Clips, Playlists und IN/OUT-Punkten.

Wird genutzt, um Clips an das Ende einer Playlist anzufügen und um andere Optionen und Systemnachfragen zu bestätigen.

2.4 SOFT-TASTEN

Die Soft-Tasten haben primäre und sekundäre Funktionen und sind in einen oberen und einen unteren Abschnitt unterteilt.



Das LC-Display ist in zwei Menüs aufgeteilt.

- Für den Zugang zu den sekundären Funktionen in diesem Bedienmenü (**A'** bis **D'**) drücken Sie die Taste **SHIFT**.
- Um Zugriff auf das sekundäre Menü zu erhalten, drücken Sie auf dem Remote-Controller die Taste **MENU**. Das sekundäre Menü beinhaltet relativ häufig verwendete Funktionen, dadurch entfällt ein Wechsel in das Menü SETUP.
- Um in das operationelle Menü zurückzuwechseln, drücken Sie nochmals die Taste **MENU**.
- Um in das Menü MAIN zu wechseln, drücken Sie **SHIFT+MENU**.

2.5 TRANSPORTREGELUNGEN

2.5.1 JOG-RAD

Das Jog-Rad ermöglicht dem Operator das sofortige Wechseln in den Modus SEARCH, sodass sofort SHORT IN- und SHORT OUT-Bilder ausgewählt werden können. Bewegen Sie das Jog-Rad im Uhrzeigersinn, um vorwärts zu suchen, und entgegen den Uhrzeigersinn, um rückwärts zu suchen. Eine Umdrehung des Jog-Rades entspricht einer Bewegung von ca. 35 Frames. Diese Zahl kann durch Aktivieren des Modus FAST (Schnell) vervielfacht werden. Der Multiplikationsfaktor wird im Menü SETUP festgelegt.

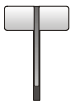
Anmerkung

Das Jog-Rad wird außerdem für Folgendes genutzt:

- Einstellen von Parametern im Menü „Setup". Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Menü SETUP".
- Durchsuchen der Clip-Datenbank, der Cue-Punkte bzw. der aktuellen Playlist. Weitere Informationen finden Sie in der Erläuterung der Funktion BROWSE (Durchsuchen).

Das Jog-Rad ist im Modus PLAY & RECORD permanent aktiv.

2.5.2 T-BAR

Mit dem T-Bar  wird eine Wiedergabe gestartet oder die Wiedergabegeschwindigkeit der Zeitlupe geändert. Der Wirkungsbereich des T-Bars ist vom Modus LEVER abhängig.

In diesem Modus hat der T-Bar einen Wirkungsbereich von 0 bis 100 %.

Verschiedene Bereiche erlauben Wiedergabegeschwindigkeiten von -400 % bis +400 % (siehe Menü SETUP, Seite 6.1 - F5).

Um Zugriff auf diesen sekundären Geschwindigkeitsbereich zu erhalten, drücken Sie die Tasten **SHIFT+LEVER** auf dem Remote-Controller.

Anmerkung

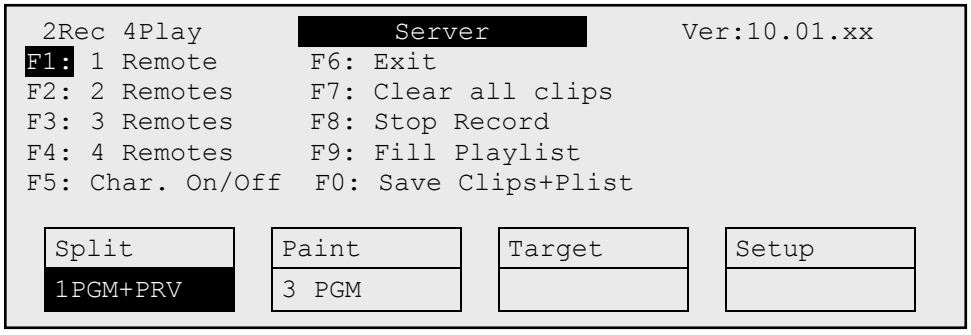
Wenn auf dem Primärkanal Material vom Typ SD SUPER MOTION geladen ist, liegt dieser höhere Toleranzbereich des T-Bars bei 33 %.

Bei HD SUPER MOTION liegt dieser Bereich in Abhängigkeit von der Kamera bei 33 % bzw. 50 %

Der T-Bar wird auch genutzt, um Geschwindigkeit, Effekt-Typ und Effekt-Länge im Modus „Playlist Edit“ abzugleichen.

3. Hauptmenü

Nach der Bootsequenz des MULTICAM-Systems zeigt das LC-Display des Remote-Controllers das Menü MAIN (Hauptmenü) an:



Das Menü MAIN hält spezielle Funktionen für die Funktionstasten (F-Tasten) und die Soft-Tasten bereit. Mit diesen Tasten kann der Operator bestimmen, ob er im 1PGM, 1PGM+PRV, 2PGM oder 3PGM (falls verfügbar) arbeiten möchte. Über die Softkeys gelangen Sie außerdem in das Menü SETUP, um den Remote-Controller zu konfigurieren oder um bestimmte Funktionen zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Anmerkung

Wenn zwei Wiedergabe-Kanäle für die erste Remote verfügbar sind, ist die Soft-Taste B mit **2 PGM** belegt. Wenn drei Wiedergabe-Kanäle verfügbar sind, ist die Soft-Taste B mit **3 PGM** belegt.

SO WECHSELN SIE ZUM MENÜ MAIN

Durch Drücken der Tasten **SHIFT+MENÜ** gelangen Sie, außer im Modus PLAYLIST, immer in das Hauptmenü zurück.

F-TASTEN IM MENÜ MAIN

Drücken Sie die entsprechende Funktionstaste (Taste **F**_) und anschließend die Taste **ENTER**, um die Funktion auszuführen.

Funktionstaste	Anwendung
F1 bis F4	Je nach Wunsch kann das MULTICAM-System mit bis zu 4 Remotes betrieben werden. In Abhängigkeit von der Anzahl der in der aktuellen Konfiguration verfügbaren Wiedergabe-Kanäle steht im Menü MAIN einer der Modi 1-, 2-, 3- oder 4-Remote zur Verfügung.
F1: 1 Remote	In der Konfiguration wird ein Remote-Panel verwendet.

F2: 2 Remotes	In der Konfiguration werden zwei Remote-Panels verwendet. Wenn 4 Wiedergabe-Kanäle zur Verfügung stehen und der Operator sich für den Betrieb von zwei Remotes entscheidet, kann der Operator zwischen zwei möglichen Konfigurationen auswählen: • **2 Wiedergabe-Kanäle pro Remote:** In dieser Konfiguration können beide Remotes entweder auf PGM+PRV oder auf 2 PGM eingestellt werden. Jedes Remote-Panel kann in den Modi „PGM+PRV“ und „PLAYLIST“ Video-Übergänge (Schnitt, Überblenden, Wipe) verwalten. • **3 Wiedergabe-Kanäle für das erste Remote und 1 Wiedergabe-Kanal für das zweite Remote.** In dieser Konfiguration hat das erste Remote die Wahl zwischen den Modi 3 PGM und PGM+PRV und kann Video-Übergänge verwalten. Das zweite Remote ist fest auf den Modus 1 PGM eingestellt und kann somit im Modus PLAYLIST nur harte Übergänge (Cut-Transitions) abhandeln.
F3: 3 Remotes	In der Konfiguration werden drei Remote-Panels verwendet.
F4: 4 Remotes	In der Konfiguration werden vier Remote-Panels verwendet.
F5: Char. On/Off	Aktiviert bzw. deaktiviert das OSD (On-Screen Display) für die Ausgabe-Monitore (Time Code, Clip-ID usw.).
F6: Exit (Beenden)	Beendet die MULTICAM-Software und kehrt zum EVS-Menü zurück.
F7: Clear all Clips (Alle Clips löschen)	Löscht alle Clips. Sämtliche Clips werden unwiderruflich gelöscht. Für diesen Befehl ist eine Bestätigung erforderlich. Weitere Informationen zu dieser Aktion finden Sie unter „9.2.12 So löschen Sie alle nicht geschützten Clips“ auf Seite 53. **Anmerkung:** Dieser Befehl entspricht nicht dem Befehl „Clear Video Disks“ (Video-Festplatten löschen) im Menü MAINTENANCE (Wartung). Wenn Sie den Server komplett freimachen, d.h. alle Clips einschließlich geschützter, auf den Festplatten löschen möchten, sollten Sie den Befehl „Clear Video Disks“ anstatt „Clear all Clips“ verwenden.
F8: Stop Record (Aufzeichnung stoppen)	Stoppt den Aufnahmevorgang. Die Taste **REC** erlischt und die Taste **F8** dient nun zur Wiederaufnahme des Aufnahmevorgangs.

F9: Fill Playlist (In Playlist eintragen)	Dies ist eine „Dump"-Funktion, mit der alle auf dem Server vorhandenen Clips an das Ende einer Playlist angefügt werden können. Mit dieser Option kann der Operator sämtliches Material auf Band speichern und somit nach Beendigung einer Sendung ein Backup erstellen. Im Menü SETUP können Sie auswählen, welche Kameraeinstellungen letztendlich in die Funktion „Fill Playlist" einbezogen werden. Wenn die Clips zurzeit mit einem anderen Server im Netzwerk verbunden sind, werden die Clips auf diesem Server ebenfalls in die Playlist eingefügt. Stellen Sie sicher, dass die von Ihnen ausgewählte Playlist leer ist. Diese Funktion fügt die Clips immer an das Ende einer bereits vorhandenen Playlist an.

Wichtig

Um die Gültigkeit der zuvor gespeicherten Daten und Clips sicherzustellen, wird empfohlen, die Anwendung durch Drücken der Tasten **ALT+Q** und **ENTER** auf der Tastatur oder durch Drücken der Taste **F6** und anschließend der Taste **ENTER** am Remote-Panel ordnungsgemäß zu beenden. **SCHALTEN SIE DAS SYSTEM NIEMALS AUS, WÄHREND DIE ANWENDUNG AUSGEFÜHRT WIRD!**

4. Das Remote-Panel

4.1 BEDIENVORGÄNGE

4.1.1 RECORD

Wenn das System eine Aufnahme vornimmt, leuchtet diese Taste rot. Durch Drücken dieser Taste wird das System in den Modus „E/E“ („Live-Modus“) versetzt und der Aufnahmevorgang wird (in Abhängigkeit von den Einstellungen im Menü „Setup“) gestartet. Tatsächlich werden im Modus „E/E“ bereits vom System aufgenommene Bilder mit einer Verzögerung von 3 Frames zur Live-Quelle an allen Audio- und Video-Spuren wiedergegeben.

4.1.2 MARK

Durch Drücken dieser Taste können während der Aufnahme oder der Wiedergabe bis zu 256 Cue-Punkte gesetzt werden. Die Cue-Punkte werden in Abhängigkeit vom im Menü „Setup“ eingestellten Wert im LIVE-Programm oder im PLAYBACK-Programm gesetzt. Nachdem der Operator den 256. Cue-Punkt gesetzt hat, wird beim Setzen des nächsten Cue-Punktes der zuerst gesetzt Cue-Punkt überschrieben usw.

4.1.3 LAST CUE

Diese Funktion positioniert die Maschine an den vorhergehenden Cue-Punkt in Bezug zur aktuellen Time Code-Position. Bei jedem Drücken der Taste LAST CUE wird die Maschine auf den vorhergehenden Cue-Punkt positioniert. Beim erneuten Aufrufen eines Cue-Punktes wird die Cue-Nummer oben rechts im OSD angezeigt, wenn diese Option im Menü „Setup“ aktiviert wurde (Seite 1.1, F4).

4.1.4 PLAY

Diese Funktion startet einen Wiedergabevorgang. Die Funktion kann auch zur Wiedergabe von Clips und Playlists genutzt werden (siehe Befehl PLST).

Bei Einstellung von **Pgm Spd/Var Max** auf OFF beträgt die voreingestellte Wiedergabegeschwindigkeit bei Drücken der Taste **PLAY** 100 % für Standard-Bilder, 33 % für Super Motion-Bilder einer Triple Speed-Kamera (SD) (Kamera mit dreifacher Geschwindigkeit) und 50 % für Super Motion-Pictures einer Double Speed-Kamera (HD).

Bei Einstellung der Funktion „**PGM Speed/VarMax**“ auf ON wird für diesen Parameter der unter „Setup“ eingestellte Wert verwendet.

4.1.5 IN

Diese Funktion definiert den IN-Punkt eines Clips. Diese Taste leuchtet in Abhängigkeit der folgenden Situationen in unterschiedlichen Farben:

Taste grün	Wenn ein IN-Punkt vorhanden, jedoch nicht das zurzeit dargestellte Bild ist, leuchtet die Taste grün.
Taste rot	Wenn das On-Air-Bild mit diesem IN-Punkt übereinstimmt, leuchtet die Taste rot. Dieser Punkt kann während der Aufnahme eingegeben werden.
Taste blinkt (grün oder rot)	Im Modus „Split Audio“ kann diese Taste grün oder rot leuchten. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „11.12 ‘Übergangseffekte und Split Audio“ auf Seite 115.

4.1.6 OUT

Diese Funktion definiert den OUT-Punkt eines Clips. Diese Funktion ähnelt der Taste **IN**.

Anmerkung

Der OUT-Punkt (Field) ist immer ausgegliedert. Bei der Wiedergabe eines Clips endet der Clip immer ein Field vor dem vom Operator gesetzten OUT-Punkt.

MODIFIZIEREN VON CLIP IN- / OUT PUNKTEN

Wählen Sie den zu modifizierenden Clip aus, positionieren Sie das Material mithilfe des Jog-Rades auf den neuen IN- bzw. OUT-Punkt und markieren Sie die neuen IN- bzw. OUT-Punkte entsprechend den Erfordernissen neu.

Wichtig

Wenn die IN- / OUT-Punkte festgelegt sind und der Clip gespeichert wird, legt das System automatisch vor dem IN- bzw. nach dem OUT-Punkt eine vom Benutzer einstellbare Länge an Material schreibgeschützt ab. Diese zusätzlichen Materialien werden „Guardbands“ genannt. Die Dauer dieser Guardbands kann im Menü „Setup“ unter „Guardbands“ (Seite 2, **F2**) entsprechend den Erfordernissen festgelegt werden.

Die Dauer des Guardbands nach dem OUT-Punkt kann entsprechend der Menge des beim Speichern des Clips vorhandenen Audio-/Videomaterial verkürzt werden.

4.1.7 JOG-RAD

Mithilfe dieser Funktion wird Material exakt positioniert.

4.1.8 FAST JOG

Wenn diese Option aktiviert ist, kann eine schnelle Suche nach Bildern erfolgen: Die tatsächliche Geschwindigkeit kann im Menü „Setup“ eingestellt werden. Beim Starten einer Wiedergabe oder bei der Rückkehr in den Modus „E2E“ wird der Modus „Fast Jog“ automatisch deaktiviert.

Wichtig

Das Jog-Rad ist im Modus „Play & Record“ permanent aktiv. Die Bremse wird bei Starten der Wiedergabe mit der Taste **PLAY** oder mithilfe des T-Bars und bei Rückkehr in den Modus „E/E“ mit der Taste **RECORD** automatisch aktiviert.

4.1.9 T-BAR

Mithilfe dieser Funktion können SlowMotions von 0 – 100 % und Wiedergaben von 100 % bis +100 % bzw. –200 % bis +200 % oder gar -400 % bis +400 % erfolgen, wenn der sekundäre Bereich des T-Bars aktiviert ist. Der T-Bar verfügt über einen kontinuierlichen, linearen Bereich, außer wenn Super Motion-Material am Primärkanal anliegt. In diesem Fall gibt es eine „breite Stufe“ von 33 % (SD Super Motion) bzw. 50 % (HD Super Motion), damit der Operator die ideale Wiedergabegeschwindigkeit auf einfache Weise finden kann.

Wichtig

Bei der Wiedergabe von Super Motion-Material in Zeitlupe muss die Wiedergabe unbedingt exakt mit der idealen Zeitlupengeschwindigkeit erfolgen, d.h. mit 33 % bei SD Super Motion und mit 50 bei HD Super Motion, damit die Wiedergabe möglichst geschmeidig erfolgt. Auch wenn die Wiedergabe nur geringfügig von diesen Idealwerten abweicht, erscheinen Bewegungen möglicherweise versetzt. Wenn es sich beim aktuellen Element um Super Motion handelt, können diese idealen Geschwindigkeiten auch durch Drücken der Taste PLAY aufgerufen werden. Dies kann auch mithilfe der PGM-Geschwindigkeit und des Modus „Var Max“ erreicht werden. Eine Erläuterung dieser Modi finden Sie in Kapitel „6 Modus „PGM-PRV““ auf Seite 27.

4.1.10 PLST

Diese Funktion ist nicht aktiv, wenn die aktuelle Playlist leer ist. Wenn die aktuelle Playlist nicht leer ist, bewirkt das einmalige Drücken der Taste **PLST** den Wechsel in den Modus „Playlist Edit“.

- Drücken der Taste **PLST** im Modus „Playlist Edit“ bewirkt einen Wechsel in den Modus „Playlist Diffusion“.
- Durch Drücken der Taste **PLST** im Modus „Playlist Diffusion“ wird die Playlist auf den Anfang zurückpositioniert.
- Durch dreimaliges Drücken von **PLST** wird die Playlist immer wiedergabebereit geladen.

Um eine geladene Playlist wiederzugeben, drücken Sie die Taste **PLAY**, und die Playlist wird mit den voreingestellten Geschwindigkeiten wiedergegeben.

4.1.11 BROWSE

Wenn **ein Clip** in den Primärkanal **geladen wurde** und die Taste **BROWSE** gedrückt wird, kann der Operator durch Drehen des Jog-Rades alle lokalen Clips in der Datenbank durchsuchen.

Wenn ein **Cue-Punkt** für das aktuelle Bild auf dem Primärkanal **vorhanden ist** (die Taste **CUE** leuchtet rot) und die Taste **BROWSE** gedrückt wird, kann der Operator durch Drehen des Jog-Rades alle vorhandenen Cue-Punkte durchsuchen.

Wenn es sich beim aktuellen Bild auf dem Primärkanal weder um ein Bild noch um einen Cue-Punkt handelt oder wenn sich das System im Modus „Playlist“ befindet, kann der Operator durch Drücken der Taste **BROWSE** und durch Drehen des Jog-Rades in den Clips der aktuellen Playlist suchen.

4.1.12 INSERT

Diese Funktion fügt einen Clip vor oder hinter (in Abhängigkeit vom Menü „Setup“) der aktuellen Position in die Playlist ein.

4.1.13 ENTER

Diese Funktion hängt Clips an das Ende der aktuellen Playlist an. Mit dieser Funktion werden außerdem das Speichern von Clips und die Gültigkeit von verschiedenen Optionen und Meldungen bestätigt.

4.1.14 MENU

Durch diese Funktion erhält der Operator Zugang zum sekundären Menü.

Mit **SHIFT+MENU** auf dem Remote-Controller gelangt der Operator zum Menü „Main“.

Diese Tastenkombination wird auch als Taste **ESC** zum Abbrechen einiger Optionen und Systemnachfragen verwendet.

4.1.15 CLEAR

Mit dieser Funktion werden IN- / OUT- / Cue-Punkte / Playlist / Clips gelöscht.

Anmerkung

- Zum Löschen eines Cue-Punktes rufen Sie diesen auf und drücken Sie dann die Taste **CLEAR+MARK**.
- Zum Löschen aller Cue-Punkte drücken Sie die Taste **CLEAR+MARK,** ohne einen bestimmten Cue-Punkt aufzurufen. Zur Bestätigung des Befehls wird eine Meldung angezeigt.

4.1.16 NETWORK

Diese Funktion ermöglicht dem Operator den Zugriff auf die Clips und/oder Aufnahmekanäle anderer Maschinen im Netzwerk. Nach der Auswahl der Maschine können die Clips und Kamerawinkel in gewohnter Weise wie die Clip-Auswahl im lokalen LSM-System ausgewählt werden Weitere Informationen finden Sie in Kapitel „13 ‘Arbeiten im Xnet-Netzwerk“ auf Seite 148.

4.1.17 GOTO TC

Mithilfe der Option „Goto TC“ kann der Benutzer im geladenen Kanal oder Clip zu einem gegebenen Time Code springen.

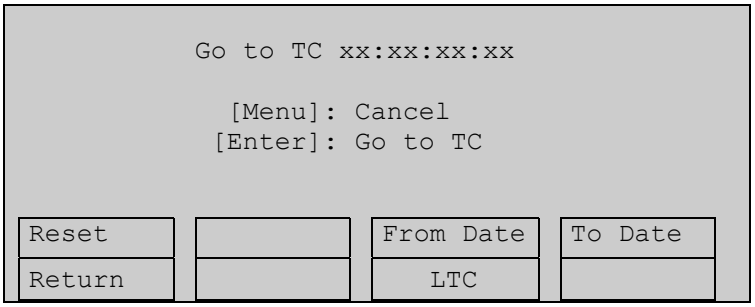
SO WECHSELN SIE ZU EINEM GEGEBENEN TIME CODE

Um zu einem gegebenen Time Code des geladenen Kanals oder Clips zu springen, können Sie im Remote-Panel die Option „**Goto TC**“ verwenden.

Zum Springen zu einen gegebenen Time Code gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie auf dem Remote Controller die Taste **SHIFT+GOTO TC**.

   Im Remote-Controller wird das Fenster GOTO TC angezeigt:



2. Für die Angabe des Datums, ab dem die Suche ausgeführt werden soll, drücken Sie **SHIFT+C**. Geben Sie das Datum im Format tt/mm/jj mithilfe der Tasten **F1** bis **F10** ein und drücken Sie auf dem Remote Controller **ENTER**.

3. Für die Angabe des Datums, bis zu dem die Suche ausgeführt werden soll, drücken Sie **SHIFT+D**. Geben Sie das Datum im Format tt/mm/jj mithilfe der Tasten **F1** bis **F10** ein und drücken Sie auf dem Remote Controller **ENTER**.

4. Für die Angabe, ob zu einem Local-, USER-Time Code oder einem von beiden (LTC/USER) gesprungen werden soll, drücken Sie **C**, bis der gewünschte Time Code-Typ angezeigt wird.

5. Geben Sie den gewünschten Time Code mithilfe der Funktionstasten **F1** bis **F10** ein.

   Acht Ziffern: hh:mm:ss;ff (f = Frame) werden im LC-Display des Fernbedienungsfelds angezeigt.

   - Wenn Sie alle 8 Ziffern eingeben, wechselt Multicam automatisch zu dem gewünschten Time Code.
   - Wenn Sie weniger als 8 Ziffern eingeben (z. B. wenn die letzten Ziffern Nullen sind), drücken Sie im Fernbedienungsfeld **ENTER**, um den Eintrag zu validieren und zum gewünschten Time Code zu gelangen.

   Wenn Sie die Option „Goto TC“ aufgerufen haben, können Sie den Time Code im LC-Display des Fernbedienungsfelds oder im Ausgabe-Monitor überprüfen, ob dieser korrekt eingegeben wurde. Dieser Time Code wird in der Mitte des LC-Displays direkt über den Menüoptionen angezeigt.

6. Drücken Sie am Remote die Taste **ENTER**.

Falls der Time Code aus der LTC-Tabelle stammt, wird er im Ausgabe-Monitor in weiß angezeigt.

Falls der Time Code aus der USER TC-Tabelle stammt, wird er im Ausgabe-Monitor in gelb angezeigt.

Falls nach der Bestätigung des TC-Eintrags mit **ENTER** nichts geschieht, bedeutet das, dass das Field dieses ausgewählten Time Codes nicht mehr auf der Festplatte vorhanden ist.

Zum Beenden der Funktion „**GOTO TC**“ drücken Sie einfach die Taste **MENU**.

4.1.18 GOTO IN / GOTO OUT

Im Modus „CLIP“ kann der Operator mit dieser Tastenkombination direkt zu den IN- bzw. OUT-Punkten des Clips springen.

4.1.19 LOOP

Aktiviert den Modus „Interner Loop“. In diesem Modus blinkt die Taste rot und im OSD der Ausgabe-Monitor wird „LOOP“ angezeigt. Wenn der Benutzer den Modus „Loop“ auswählt, muss die Schleife vom HD/SD-Ausgang „Clean“ von PGM1 zum Anschluss LOOP IN gelegt werden.

Der Loop wird für die Audio- und Video-Komponenten des PGM1-Ausgangs oder nur für die Videokomponenten durchgeführt (in Abhängigkeit vom Parameter „Internal Loop Mode“ des Menüs „Setup“, S. 2,3 **F1**). Bei einen eingebetteten Audio ist das Audio auch in einem Loop, egal, welcher Wert für den Parameter **Internal Loop Mode** definiert wurde.

Zum Verlassen des Modus LOOP müssen Sie erneut die Taste **SHIFT + LOOP** drücken.

Anmerkung

Standardmäßig müssen Benutzer den Clean SDI-Ausgang mit dem gegebenen Loop In-Anschluss verbinden, sodass die Bildschirmanzeige der Ausgabe-Monitore nicht angezeigt werden. Falls Benutzer den Ausgabe-Monitor als Quelle für den „Loop IN“ verwenden möchten, muss die MULTICAM-Anwendung mit dem folgenden Parameter gestartet werden: /LOOP_SDI_MON.

Diese Funktion ist sehr nützlich, um beispielsweise Effekte und Bearbeitungen zusammenzulegen oder einen Live-Sound oder Musik oder einen Kommentar zu bereits aufgezeichnetem Material hinzuzufügen, wenn nur die Video-Komponente in Schleife wieder auf den Server gelegt wird.

Anmerkung

Bei einer Wiedergabe mit 200 % im Modus „Loop“ und der erneuten Wiedergabe der Loop-Sequenz mit 50 %, können Sie einen „Filmeffekt“ erreichen.

4.1.20 RETURN

Drücken Sie innerhalb eines Clips die Taste RETURN, um bei demselben Bild zu verharren, jedoch innerhalb des Aufnahmekanals und nicht im Clip (nur möglich wenn dieses Bild im Aufnahmekanal noch vorhanden ist). Dies ist sehr nützlich, wenn ein Clip sehr eng gesetzt ist und Sie Material außerhalb des aktuellen IN- oder OUT-Punktes verwenden möchten („Match-Frame“-Funktion).

4.1.21 PAGE

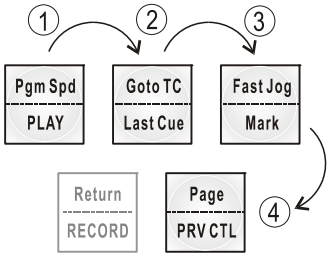
Drücken Sie diese Taste, um eine neue Clip-Seite aufzurufen. Nach dem Betätigen der Taste **SHIFT+PAGE** müssen Sie eine Taste **F_** drücken, um die entsprechende Seite (1 bis 10) auszuwählen.

4.1.22 NEUBOOTEN DES SYSTEMS VOM LSM-REMOTE AUS

„Hard Reboot“

Sollte das System neu gebootet werden müssen, kann dies direkt vom Remote-Panel aus durchgeführt werden. Bedenken Sie, dass dadurch die MULTICAM-Anwendung abrupt gestoppt wird und bis zu 1 Minute des aufgezeichneten und nicht geclippten Materials verloren gehen kann.

Drücken Sie zum Neubooten folgende Tastenkombination:



Zwischen Schritt 3 und 4 blinken die Taste RECORD grün und die Taste PAGE rot. Durch Drücken der Taste PAGE wird das System neu gebootet. Durch Drücken der Taste RECORD kehrt das System zum Normalbetrieb zurück.

„Soft Reboot“ über die Tastatur

Es ist ebenfalls, möglich einen „Soft Reboot“ auszuführen, wobei die Software beendet wird und der Benutzer zum EVS-Menü zurückkehrt. Hierbei kann die Software erneut ausgewählt und aufgerufen werden, ohne dass das gesamte System neu gebootet wird. Beim Ausführen der folgenden Vorgehensweise speichert das System automatisch alles aufgezeichnete Material (Aufnahmekanäle, Clips, Playlists) vor dem Beenden.

Drücken Sie auf der Tastatur ALT+Q oder im Menü „Main“ des Remote-Controllers die Taste F6, und bestätigen Sie mit ENTER oder brechen Sie mit ESC ab. Sie beenden die MULTICAM-Software und kehren zum EVS-Menü zurück.

4.2 AUSWÄHLEN VON CLIP- UND PLAYLIST-BANKEN

SHIFT + F1 - F9 = CLIPS BANK

Auf diese Weise ist ein Zugriff auf die Clip-Banken 1 bis 9 von der Clip-Seite (1 bis 10) aus möglich.

SHIFT + F1 = BANK 1

SHIFT + F2 = BANK 2 usw. (bis Bank 9)

Nachdem der Operator die gewünschte Clip-Bank ausgewählt hat, können durch Drücken der Tasten **F1** bis **F10** die entsprechenden Clips abgerufen werden. Wenn die Funktion „Recall Clip Toggle“ aktiviert ist, können durch mehrmaliges Drücken derselben Taste **F_** nacheinander alle Kamerawinkel eines Clips aufgerufen werden.

Das Nummerierungssystem für Clips ist wie folgt aufgebaut:

Beispiel: Bei Clip 547 bedeuten:

- „5“ die Nummer der Clip-Seite (1 bis 10)
- „4“ die Nummer der Clip-Bank (1 bis 9)
- „7“ die Nummer des Clips (1 bis 10) in der Bank

Anmerkung

Um bei Verwendung des XNet SDTI-Netzwerks die Netzwerk-Clips eindeutig zu identifizieren, folgt der Nummer des Clips die Nummer der Maschine im Netzwerk (Beispiel: 547B/04).

SHIFT + F10 = playlist BANK

Diese Tastenkombination ermöglicht den Zugriff auf die Banken der Playlists. In jeder Clip-Seite gibt es 10 Playlists. Durch Drücken einer der Tasten F1 bis F10 wird die entsprechende Playlist aufgerufen.

Beispiel: Bei Playlist 51 bedeuten:

- „5“ die Clip-Seite
- „1“ die Nummer der Playlist (1 bis 10)

Anmerkung

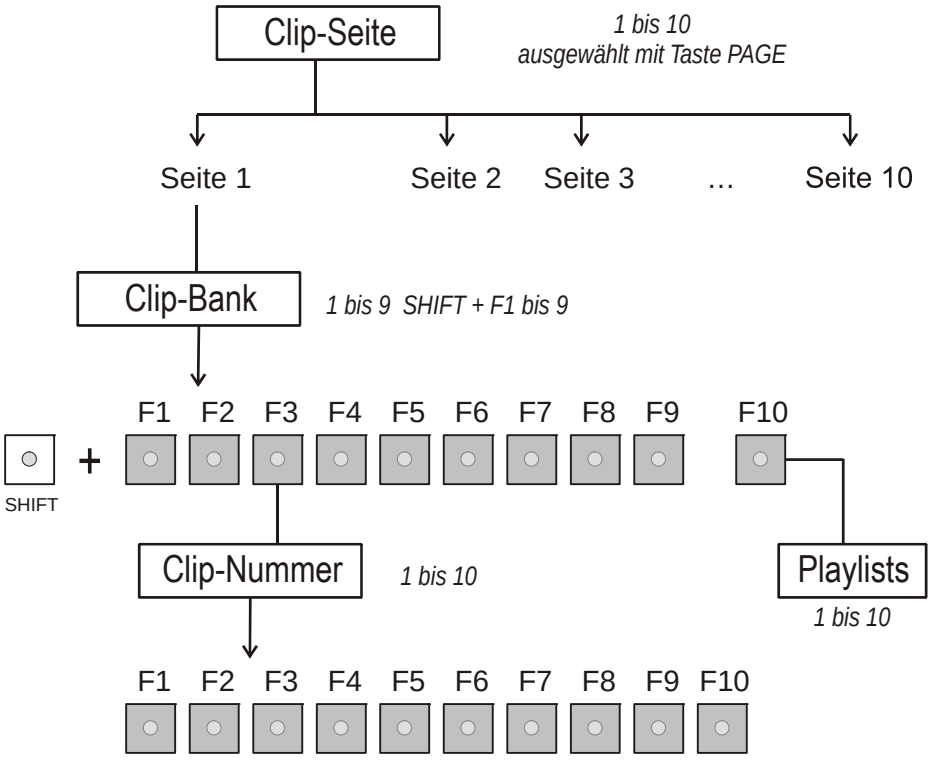
- Die Playlist-Bank von Seite 10 ist vom EVS-Remote aus nicht verfügbar, da diese Bank für das EVS AVSP-Protokoll reserviert ist (für AirBox, AirEdit).
- Um bei Verwendung des XNet SDTI-Netzwerks die Netzwerk-Playlists eindeutig zu identifizieren, folgt der Nummer der Playlist die Nummer der Maschine im Netzwerk (Beispiel: Playlist 51/04).

4.3 HIERARCHIE DER CLIP-NUMMERN

Die MULTICAM-Software kann bis zu 900 Clips (multipliziert mit der Anzahl der Inputs) speichern. Außerdem können bis zu 100 Playlists in den Bibliotheken der Software gespeichert werden. Die Anzahl von 900 Clips mit jeweils 6 Kamerawinkeln ergibt eine Gesamtzahl von 5.400 Clip auf einem Server. Diese Nummer wird im Fenster oben rechts des Bildschirms „VGA Setup“ (**SHIFT+F2** auf der PC-Tastatur) angezeigt.

Wenn Sie über das XNet SDTI-Netzwerk arbeiten, beachten Sie, dass die maximale Anzahl der im Netzwerk nutzbaren Clips, in Abhängigkeit von den Netzwerkeinstellungen, 6.000 bzw. 16.000 beträgt. Diese Anzahl wird im gleichen Bereich des Fensters „VGA Setup“ angezeigt.

Im folgenden Diagramm ist die Hierarchie des Clip-Nummerierungssystems von MULTICAM dargestellt. Als Beispiel dient die Clip-Nummer „112“:



5. Kontroll-Modus

Die MULTICAM-Software kann in Abhängigkeit von den ausgeführten Befehlen in drei verschiedenen Basis-Modi konfiguriert werden.

5.1 MODUS „LIVE“ (E2E)

Dieser Modus wird nach dem Starten der Software automatisch aktiviert. Der Modus kann jedoch auch durch Drücken der Taste **RECORD** aktiviert werden. Multicam nimmt das Ausgangssignal auf und gibt es gleichzeitig am Programm-Ausgang wieder.

5.2 MODUS „SEARCH“ (SUCHEN)

Dieser Modus wird durch Drehen des Jog-Rades aktiviert.

In diesem Modus hat der Operator die Möglichkeit, nach einem bestimmten Bild zu suchen und CUE-Punkte oder Clips festzulegen. Durch Drehen des Jog-Rades im Uhrzeigersinn sucht Multicam vorwärts im Material, durch Drehen entgegen dem Uhrzeigersinn erfolgt die Suche rückwärts im Material. Beachten Sie, dass während des Modus „Search“ der Aufnahmevorgang nicht gestoppt wird.

5.3 MODUS „PLAYBACK“ (WIEDERGABE)

Dieser dritte Modus wird durch Bewegen des T-Bars oder durch Drücken der Taste **PLAY** aktiviert.

Multicam gibt das Eingangssignal, ein Clip oder eine Playlist verzögert und in Zeitlupe wieder und zeichnet natürlich das Eingangssignal weiterhin auf die Festplatten auf.

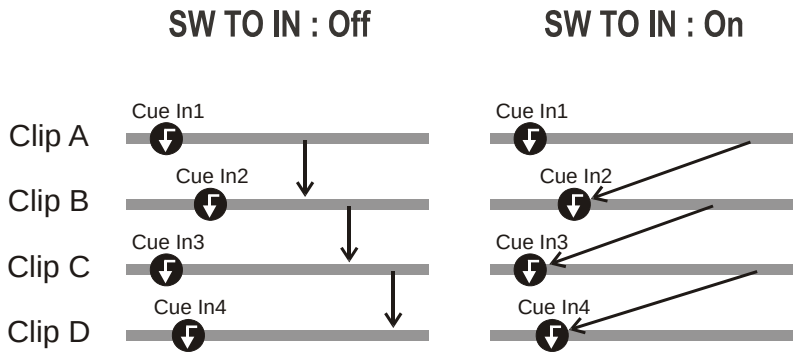
Sobald der T-Bar bewegt wird, beginnt Multicam vom aktuellen Bild an mit der Wiedergabe. Die Wiedergabegeschwindigkeit wird anhand der Stellung des T-Bars bestimmt. Mit dieser Funktion wird die Wiedergabe einer normalen Slow Motion und auch die Wiedergabe eines Clips oder einer Playlist gestartet. Während der Wiedergabe wird der Aufnahmevorgang nicht unterbrochen.

Jeder Bedienvorgang am Remote-Panel mit dem **Jog-Rad** oder dem **T-Bar** wird mit dem Modus „Search“ bzw. dem Modus „Playback“ verknüpft.

5.4 MODUS „SYNCHRONISATION“ (SWITCH TO IN)

Wenn der Modus „Synchronisation“ auf OFF eingestellt ist, führt eine Anforderung eines Kamerawechsels zu einem Sprung auf denselben Time Code der gewünschten Kamera. Dieser Modus ermöglicht einen synchronisierten Wechsel zwischen den Kamerawinkeln.

Wenn der Modus „Synchronisation“ auf ON eingestellt ist, bewirkt die Anforderung eines Kamerawechsels (durch Drücken von CAM A, CAM B CAM C oder CAM D im Menü „Multicam“) zu einem Sprung auf einen vordefinierten CUE IN-Punkt.



Wenn zuvor kein CUE IN-Punkt definiert wurde, verhält sich Multicam so, als wäre der Modus „SW TO IN“ auf OFF eingestellt, (auch wenn „SW TO IN“ als ON angezeigt wird), da das System kein Ziel für einen Sprung hat.

5.5 DEFINITION FÜR „KONTROLLIERTER KANAL“ UND „PRIMÄRKANAL“

Wichtig

Die Begriffe „Primärkanal“ (Primary Channel) und „Kontrollierter Kanal“ (Controlled Channel) sind von zentraler Bedeutung und werden in diesem Handbuch oft verwendet.

5.5.1 KONTROLLIERTER KANAL

Ein Kanal wird als „kontrollierter“ Kanal bezeichnet, wenn der Operator den Kanal mithilfe des Jog-Rades steuern kann. In diesem Fall erscheint im OSD des Ausgabe-Monitors dieses Kanals die Anzeige „FULL CTRL“.

5.5.2 PRIMÄRKANAL

Der Primärkanal ist der erste „kontrollierte“ Kanal. Der Name dieses Kanals wird im OSD des Ausgabe-Monitors und im LC-Display des Remote-Panels durch Sternchen gekennzeichnet (Beispiel: *PGM1*).

Beispiele:

- Wenn der Operator im Modus „3PGM“ die Kanäle PGM2 und PGM3 kontrolliert, ist PGM2 der Primärkanal.
- Im Modus „PGM+PRV“ bei PRV CONTROL OFF ist PGM der Primärkanal.
- Im Modus „PGM+PRV“ bei PRV CONTROL ON ist PGV der Primärkanal.

5.6 MODUS „PREFERENCE“ (PREF)

Wenn diese Option auf „ON“ eingestellt ist und ein Clip aufgerufen wird, legt das System automatisch die bevorzugte Kamera an den PGM1-Ausgang, selbst wenn zuvor ein anderer Kamerawinkel für diesen Ausgang angewählt war.

Die „bevorzugte Kamera“ ist diejenige Kamera, die bei Kreation des Clips auf dem Primär-Ausgabekanal zu sehen war.

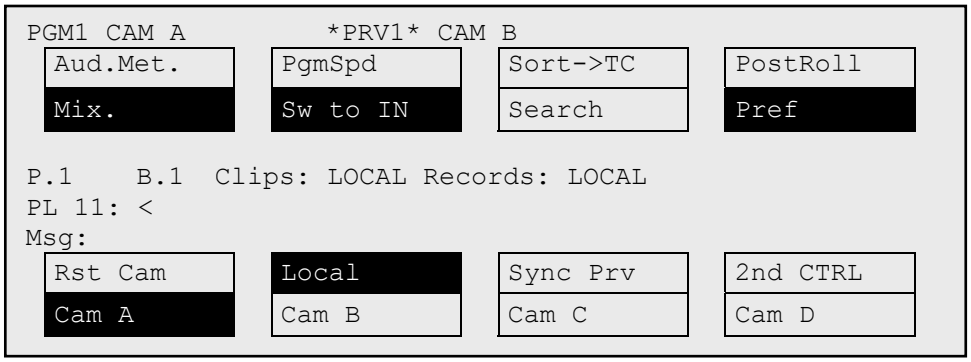
Die zweite bevorzugte Kamera („Sekundäre Kamera“) ist diejenige Kamera, die beim Kreieren des Clips auf dem zweiten Ausgangskanal zu sehen war.

Im Bildschirm CLIP wird die erste bevorzugte Kamera durch ein Sternchen gekennzeichnet: 111B*, die zweite bevorzugte Kamera wird durch zwei Striche dahinter gekennzeichnet: 111B=.

Wenn diese Option deaktiviert ist, verbleibt der PGM-Ausgang beim Aufrufen des Clips auf der zurzeit ausgewählten Kamera.

6. Modus „PGM-PRV“

6.1 1PGM+PRV (DRÜCKEN SIE IM HAUPTMENÜ DIE TASTE A)

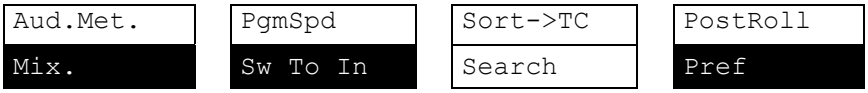


Um in dieser Konfiguration arbeiten zu können, müssen mindestens zwei Wiedergabekanäle verfügbar sein.

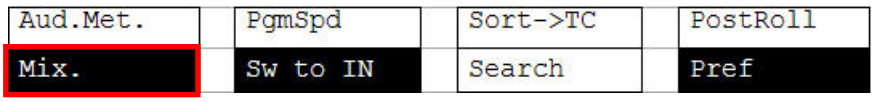
Dieser Modus ermöglicht dem Operator die Wiedergabe mit oder ohne Übergangseffekte zwischen allen Ausgängen. Es kann eine Folge von Clips zusammengestellt werden, die der Operator nach Belieben wiedergeben kann.

Im LC-Display sind zwei Menüs zu sehen, die mithilfe von Soft-Tasten (A, B, C, D) bedient werden können. Um Zugang zum oberen Menü zu erhalten, drücken Sie am Remote-Panel die Taste **MENU**.

6.1.1 SEKUNDÄRES MENÜ



MIX / WIPE L>R / WIPE R>L / WIPE U>D / WIPE D>U / CUT



Diese Optionen definieren den Übergangseffekt zwischen den PGM- und PRV-Bildern. Mix, Wipe und Schnitt erfolgen an derselben Position. Durch Drücken dieser Taste können Sie diese Effekte durchsuchen, wobei der aktive Effekt im Menü im LC-Display angezeigt wird. Die Dauer des Übergangseffekts können Sie im Menü „Setup“ auswählen.

PGMSPD/VARMAX

Aud.Met.	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw to IN	Search	Pref

Durch einmaliges Drücken von **PgmSpd** wird der Modus „PGM SPD“ aktiviert, wobei diese Funktion im LC-Display hervorgehoben wird. Durch nochmaliges Drücken dieser Taste wird der Modus „Var Max“ aktiviert, wobei diese Funktion im LC-Display hervorgehoben wird. Wenn einer dieser Modi aktiviert wurde, blinkt die Taste **PLAY** rot.

- **Modus „Program Speed“:** In diesem Modus sind nur zwei Geschwindigkeitswerte mit dem T-Bar auswählbar: 0 %, wenn sich der T-Bar in der untersten Position befindet, oder die im Setup (S. 6.1. F3) festgelegte Geschwindigkeit bei jeder anderen Position des Hebels.
- **Modus „VarMax“:** der Bereich der vom T-Bar einstellbaren Geschwindigkeiten zwischen 0 % und dem im Setup (S. 6.1 F3) definierten Geschwindigkeitswert.

SW TO IN

Aud.Met.	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw to IN	Search	Pref

Wenn diese Funktion aktiviert (hervorgehoben) ist, führt ein Wechsel der Kamera zu einem Sprung zum zugehörigen IN-Punkt, falls vorhanden. Wenn für das aktuelle Element kein IN-Punkt vorhanden ist oder wenn SW to IN auf OFF eingestellt wurde, werden die Kameras synchron geschaltet.

PREF

Aud.Met.	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw to IN	Search	Pref

Durch Auswählen dieser Funktion wird der Modus „Preference“ (Vorrang) aktiviert.

AUD.MET.

Aud.Met.	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw to IN	Search	Pref

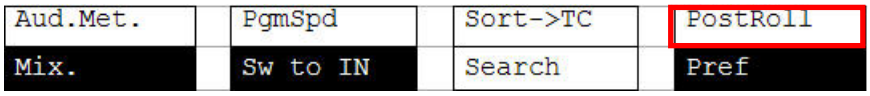
Diese Option aktiviert/deaktiviert die Anzeige der Audiopegel in den OSDs der Ausgabe-Monitore.

In 16-Audio-Konfigurationen werden die Audiopegel in den Modi „Live“, „Clip“, „Playlist“ und „Timeline“ in Zeile 8 und 9 im OSD wie folgt angezeigt:

Audiopegel	**Anzeige**
Pegel 0 (kein Audio)	
Pegel 1	

Audiopegel	Anzeige
Pegel 2	
Pegel 3	
Pegel 4	
Pegel 5	

POSTROLL



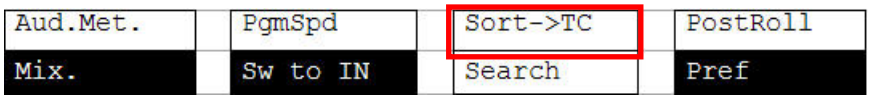
Wenn der Modus „PostRoll“ aktiviert ist, wird diese Funktion im LC-Display hervorgehoben und im OSD der Ausgabe-Monitore erscheint ein „P“.

Wenn der Benutzer Multicam bei aktiviertem Modus „Post-Roll“ beendet, ist dieser Modus bei einem erneuten Start von Multicam noch aktiviert.

Der Modus „Post-Roll“ führt in Abhängigkeit vom wiedergegebenen Element Folgendes aus:

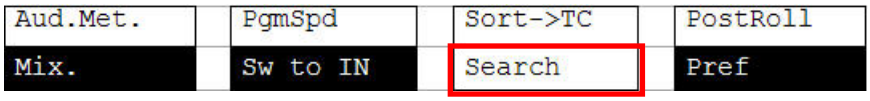
- Bei der Wiedergabe eines Clips wird der Clip nicht am Short OUT-Punkt angehalten, sondern mit der im Menü „Setup“ definierten Post-Roll-Dauer über den Short OUT-Punkt hinaus wiedergegeben.
- Wenn im Menü „Setup“ der Parameter **Record Train OUTs** auf „Freeze“ eingestellt ist, erfolgt der Stop am OUT Punkt bei der Wiedergabe eines Aufnahmekanals.
- Bei der Wiedergabe einer Playlist wird Post-Roll lediglich auf den letzten Clip in der Playlist angewendet.

SORT->TC



Mit dieser Funktion kann der Operator nach allen Clips suchen, die einen bestimmten Time Code enthalten. Weitere Informationen zu dieser Funktion finden Sie unter „Sort->TC“ auf Seite 51.

SEARCH



Mithilfe dieser Funktion kann der Operator, die Datenbank anhand von „Keywords“ und „Ranking“ durchsuchen. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 10 „Verwalten von Keywords“ auf Seite 74.

Um in das Bedienmenü zurückzukehren, drücken Sie auf dem Remote-Panel die Taste **MENU**.

6.1.2 BEDIENMENÜ

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

CAM A / CAM B / CAM C / CAM D

Wenn PRV CTL auf OFF eingestellt ist, kann mithilfe dieses Parameters die Kamera für den PGM-Ausgang ausgewählt werden. Wenn PRV CTL auf ON eingestellt ist, kann die Kamera für den PRV-Ausgang ausgewählt werden.

Anmerkung

In der Konfiguration 5CAM (5 Recorder-Kanäle und 1 Player-Kanal) oder durch das Laden eines Clips, wenn CAM E oder CAM F vorhanden ist, wird im Bedienmenü Folgendes angezeigt:

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	--->

Durch Drücken der Taste **D** (**--->**) hat der Operator Zugriff auf die Kameras D, E und F. Das Bedienmenü sieht dann folgendermaßen aus:

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam D	Cam E	Cam F	<---

Drücken Sie die Taste **D** (**< - - -**), um wieder auf CAM A, B und C zugreifen zu können.

RST CAM

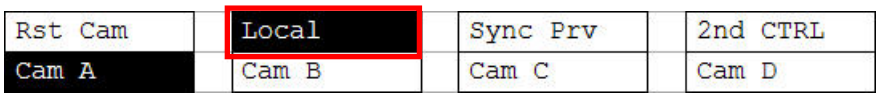
Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

Diese Funktion stellt die Positionen der Kameras auf den aktiven Kanälen wieder her: CAM A auf PGM1, CAM B auf PRV.

Anmerkung

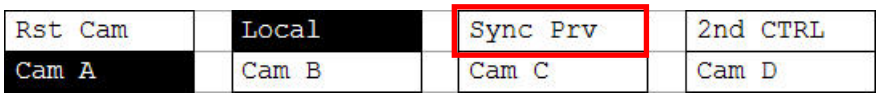
Wenn ein Clip/eine Playlist auf einen Kanal geladen wird und der Operator anschließend in den Modus „Live“ zurückkehrt, wird automatisch der Aufnahmekanal wieder aufgerufen, der zuletzt an diesem Ausgang genutzt wurde. Dadurch wird ein zu häufiger Gebrauch der Funktion „RST CAM“ vermieden.

LOCAL



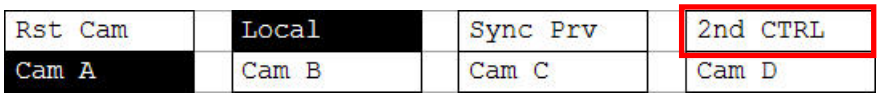
Mithilfe dieser Funktion kann der Benutzer nach dem Zugriff auf Clips oder Aufnahmekanäle über das Netzwerk wieder eine Verbindung zum lokalen LSM-System herstellen. Wenn der Benutzer eine Verbindung sowohl zu Clips als auch zu Aufnahmekanälen des lokalen LSM-Systems hat, wird diese Funktion hervorgehoben dargestellt. Die Funktion wird ausschließlich auf Master/Server-LSMs angezeigt, wenn diese mit dem SDTI-Netzwerk verbunden sind.

SYNC PRV



Mithilfe dieser Funktion kann der Benutzer den PRV-Ausgang mit dem Time Code und der Geschwindigkeit des PGM-Ausgangs synchronisieren. Diese Funktion steht für Netzwerk-Aufnahmekanäle nicht zur Verfügung.

2ND CTRL



Diese Funktion ermöglicht dem Operator, die Kontrolle über einen oder mehrere Wiedergabekanäle zwischen dem EVS Remote-Panel und dem Controller eines anderen Herstellers mit Sony BVW75-Protokoll oder XtenDD35-Protokoll umzuschalten. Beide Controller empfangen permanent den Status der Kanäle, ein Kanal kann zu einem bestimmten Zeitpunkt jedoch immer nur durch einen einzigen Controller gesteuert werden. Die sekundären Controller werden im Menü „Remote Setup“ in Abschnitt 7 definiert.

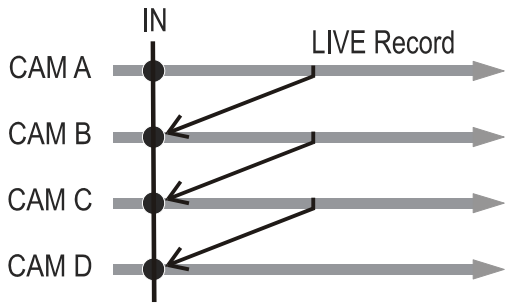
Drücken Sie diese Funktion, um das Menü „2nd CTRL“ zu öffnen, wählen Sie durch Drücken der entsprechenden Taste **A** oder **B** die Kanäle aus, die an den sekundären Controller übergeben werden sollen, und drücken Sie die Taste **D** (DONE), um die Auswahl zu bestätigen. Wenn Sie die Kanäle wieder dem EVS Remote zuordnen möchten, wiederholen Sie den Vorgang.

6.2 „FULL CONTROL“ UND „LEVER CONTROL“

Die Kontrolle von sowohl PGM als auch PRV erfolgt, wenn PRV CTL (Direktzugriffstaste am Remote-Controller) nicht aktiviert ist.

Wird die Funktion „PRV CTL“ aktiviert, hat der Operator via Jog-Rad und fast allen Tasten Kontrolle über PRV, der T-Bar und die Taste Play hingegen steuern den PGM-Ausgang. An dieser Stelle bewirkt das Auswählen von Clips das Laden derselben auf dem PRV-Ausgang.

Mithilfe der Kombination aus den Funktionen „PRV CTRL“ und „SW to IN“ kann der Operator Kameras automatisch vom selben IN-Punkt aus hintereinander wiedergeben.



Wenn ein IN-Punkt gesetzt wurde, aktiviert der Operator die Funktion „PRV CTRL“ und setzt die Option „SW to IN“ auf ON. Nun kann die Slow Motion einer (1) Kamera von diesem IN-Punkt aus gestartet werden. Der Operator wählt eine andere Kamera für den PRV-Ausgang aus und kann über die Taste **TAKE** Kameras vom selben IN-Punkt aus automatisch hintereinander auf dem PGM-Ausgang wiedergeben.

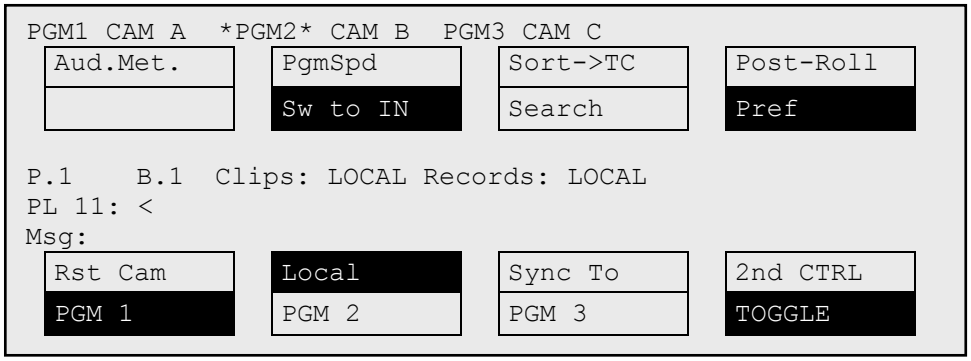
7. Modus „Multi PGM“

7.1 MODI 1/2/3 PGM (TASTE A ODER B IM MENU „MAIN“)

Multicam verfügt über zwei Modi zum Ausführen der grundlegenden Vorgänge, den Modus „1 PGM/PRV“ und den Modus „Multi PGM:

- Der Modus „**1PGM+PRV**“ ist, wie bereits erläutert, der leistungsfähigere der beiden Modi und ermöglicht eine Interaktion zwischen allen Ausgängen. Hier können synchronisierte Wiedergaben angerollt und zwischen den Kameras hintereinander verkettet werden, wobei entweder ein Mix, ein Wipe oder ein Schnitt zwischen den Wiedergaben erfolgen kann.
- Der Modus „**Multi PGM**“ ist einfacher gehalten, wobei der Operator die diskrete Kontrolle über alle Ausgänge der Maschine hat.

In diesem Modus können alle Ausgänge gemeinsam gesteuert werden (z. B durch Zurücksetzen aller Ausgänge mithilfe des Jog-Rades zu einer bestimmten Aktion), oder die Ausgänge werden separat gesteuert (PGM1, PGM2 oder PGM3).



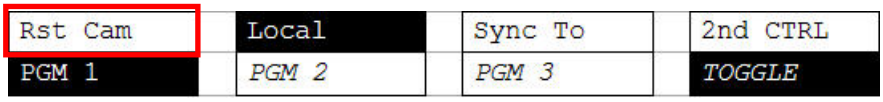
7.1.1 SEKUNDÄRES MENÜ

Das sekundäre Menü kann durch Drücken der Taste **MENU** aufgerufen werden und entspricht dem Menü des Modus „1PGM+PRV“, mit dem Unterschied, dass die Funktionstaste **A** nicht belegt ist, da es in diesem Modus nicht möglich ist, einen Übergangseffekt zwischen die Kanäle einzufügen. Erläuterungen zu den anderen Funktionen des sekundären Menüs finden Sie in Kapitel 6 Modus „PGM-PRV“„“ auf Seite 27.

7.1.2 BEDIENMENÜ

Das Bedienmenü im Modus „Multi PGM“ ermöglicht den Zugriff auf die im folgenden Abschnitt detailliert erläuterten Funktionen:

RST CAM



Diese Funktion stellt die Positionen der Kameras auf den aktiven Kanälen wieder her: CAM A auf PGM1, CAM B auf PGM2 usw.

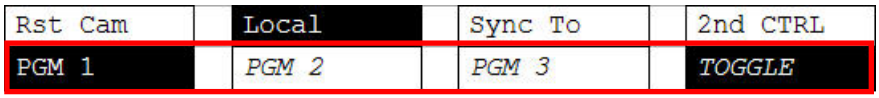
Anmerkung

Wenn ein Clip/eine Playlist auf einen Kanal geladen wird und der Operator anschließend in den Modus „Live“ zurückkehrt, wird automatisch der Aufnahmekanal wieder aufgerufen, der zuletzt an diesem Ausgang genutzt wurde. Dadurch wird ein zu häufiger Gebrauch der Funktion „RST CAM“ vermieden.

SYNC TO

Mithilfe dieser Taste können Sie den ausgewählten PGM mit einem anderen Ausgang synchronisieren. Drücken Sie zuerst diese Taste und wählen Sie anschließend den Referenz-PGM-Ausgang aus. Diese Funktion steht für Netzwerk-Kanäle nicht zur Verfügung.

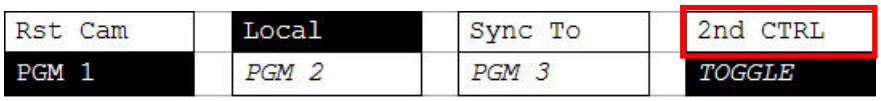
TOGGLE / ALL



Die Funktion „**Toggle**“ steht nur im Modus „3PGM“ zur Verfügung.

- **Toggle OFF:** Durch Auswählen eines Ausgabekanals kann dieser Ausgabekanal gesteuert werden, die Steuerung anderer Kanäle ist nicht möglich.
- **Toggle ON:** Durch Auswählen eines Kanals wird die Steuerung für diesen Kanal wechselseitig aktiviert/deaktiviert, wobei die Steuerung der anderen Kanäle unverändert bleibt.
- **All:** Diese Option aktiviert die Steuerung für alle Kanäle.

2ND CTRL



Diese Funktion ermöglicht dem Operator, die Kontrolle über einen oder mehrere Wiedergabekanäle zwischen dem EVS Remote und dem Controller eines anderen Herstellers mit Sony BVW75-Protokoll oder XtenDD35-Protokoll umzuschalten. Beide Controller empfangen permanent den Status der Kanäle, ein Kanal kann zu einem bestimmten Zeitpunkt jedoch immer nur durch einen einzigen Controller gesteuert werden. Die sekundären Controller werden im Menü „Remote Setup“ in Abschnitt 7 definiert.

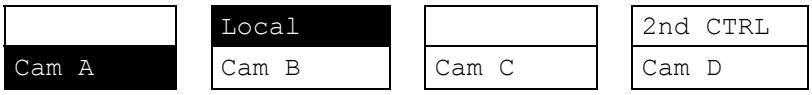
Drücken Sie diese Funktion, um das Menü „2nd CTRL“ zu öffnen, wählen Sie durch Drücken der entsprechenden Taste **A** oder **B** die Kanäle aus, die an den sekundären Controller übergeben werden sollen, und drücken Sie die Taste **D** (DONE), um die Auswahl zu bestätigen. Wenn Sie die Kanäle wieder dem EVS Remote zuordnen möchten, wiederholen Sie den Vorgang.

AUSWÄHLEN EINER KAMERA AUF EINEN KANAL

Diese Funktion ermöglicht es, zuerst den Kanal auszuwählen, für den Sie die zurzeit aktive Kamera wechseln möchten. Sie werden bemerken, dass die Taste **TAKE** am Remote rot aufleuchtet. Wenn Sie jetzt die Taste **TAKE** drücken, leuchtet die Taste grün und das LC-Display ändert sich, sodass Sie die gewünschte Kamera auswählen können. Um in das PGM-Auswahlmenü zurückzuwechseln, drücken Sie nochmals die Taste **TAKE**.

Anmerkung

Der Modus „1PGM“ ist eine vereinfachte Version der Modi „2PGM“ und „3PGM“. Das Bedienmenü verfügt über weniger Funktionen:



Außerdem braucht der Benutzer keinen Kanal auszuwählen, um den sekundären Controller zu aktivieren oder zu deaktivieren. Da in diesem Modus nur ein einziger Kanal verfügbar ist, braucht der Operator lediglich **SHIFT+D** zu drücken, um die Kontrolle zwischen dem sekundären Controller und dem EVS Remote umzuschalten.

MODUS „PLAYLIST CONDITIONAL“

Dieser Modus steht nur in den Modi „2PGM“ und „3PGM“ zur Verfügung. Der Modus ermöglicht dem Operator das Laden und Kontrollieren mehrerer Playlists vom selben Remote-Panel zur gleichen Zeit und das Laden einer Playlist auf einen bestimmten Kanal bei gleichzeitigem Ausführen anderer Operationen auf den anderen Kanälen. Um diesen Modus nutzen zu können, muss im Menü „Setup“ der Parameter „Load Playlist“ auf „Conditional“ eingestellt werden (S. 4.2 F5).

Um diesen Modus zu aktivieren, wählen Sie einen Kanal aus (z. B. PGM1) und drücken Sie ein- oder mehrmals die Taste PLST, um in den Modus „Plst Edit“ bzw. „Plst Diff“ zu gelangen (Details zu diesen Modi finden Sie in Abschnitt „Verwalten von Playlists“ in diesem Handbuch). Sie werden erkennen, dass die Taste **TAKE** grün leuchtet. Durch Drücken der Taste **TAKE** kann der Operator zum PGM-Auswahlmenü zurückkehren und einen anderen Kanal auswählen, um eine Wiedergabe zu starten, einen Clip oder eine andere Playlist zu laden usw.

Wenn der Operator in diesem Modus einen PGM-Kanal auswählt, auf den eine Playlist geladen ist, und die Taste **TAKE** drückt, wird erneut der Modus „Plst Edit“ oder „Plst Diff“ aktiviert.

Wenn auf allen vom Operator im Modus „Multi Page“ kontrollierten Kanälen Playlists geladen sind, leuchtet die Taste **TAKE** rot. Wird die Taste **TAKE** gedrückt, aktiviert der Remote einen speziellen Modus „Playlist Diff“, welcher dem Operator das Kontrollieren mehrerer Playlists zur gleichen Zeit und das Durchsuchen oder Starten der Playlists ermöglicht. Die Funktionen „**NEXT**“ und „**SKIP**“ stehen ebenfalls zur Verfügung und wirken sich auf alle kontrollierten Playlists aus. Die Taste **TAKE** leuchtet nur dann rot, wenn auf ALLEN kontrollierten Kanälen Playlists geladen wurden.

Praktisches Beispiel

Der Operator kreiert eine Playlist mit Fill-Material und eine zweite Playlist mit Key-Material. Er setzt im Menü „Setup“ den Parameter „Playlist load“ auf „Conditional“, aktiviert anschließend den Modus „2PGM“, wählt die Fill-Playlist als aktive Playlist aus, drückt die Taste A, um Kontrolle über PGM1 zu erlangen, drückt zwei- oder dreimal PLST, um den Modus „Plst Diff“ zu aktivieren, und positioniert die Fill-Playlist auf den ersten Clip. Anschließend drückt er die Taste **TAKE**, um zurück in das PGM-Auswahlmenü zu gelangen, wählt die Key-Playlist als aktive Playlist aus, drückt die Taste **B**, um die Kontrolle über PGM2 zu erlangen, drückt zwei- oder dreimal die Taste **PLST**, um den Modus „Plst Diff“ aufzurufen, und positioniert die Key-Playlist auf den ersten Clip. Anschließend drückt er die Taste **TAKE**, um in das PGM-Auswahlmenü zurückzugelangen, drückt **D**, um die Kontrolle über beide PGM-Kanäle zu erhalten, und drückt nun die Taste **TAKE**, um das Menü „Playlist Diff“ aufzurufen. Im LC-Display werden die Inhalte beider Playlists nebeneinander angezeigt, und der Operator kann diese Listen durchsuchen oder mit beliebiger Geschwindigkeit in Sync wiedergeben und bei Bedarf Befehle **SKIP** und **NEXT** ausführen.

8. Video-Delay

Wenn die Multicam Software im Menü „Channel Parameters“ auf eine Basiskonfiguration „Video Delay“ konfiguriert wurde, wird beim Starten der Anwendung automatisch der Bildschirm „Delay“ angezeigt. In diesem Fall stehen alle Wiedergabekanäle im Bildschirm „Delay“ zur Verfügung.

Wenn Multicam mit einer anderen Basiskonfiguration als „Video Delay“ ausgeführt wird, kann dieser Bildschirm aus den Bildschirmen „Clip“, „Playlist“ und „Network“ durch Drücken der Tastenkombination **SHIFT+F7** auf der Tastatur manuell aufgerufen werden. In diesem Fall werden nur die Wiedergabekanäle angezeigt, die dem Benutzer Nr. 1 zugeordnet sind (d.h. dem Remote-Panel Nr. 1 oder dem Protokoll Nr. 1, falls es sich bei der Basiskonfiguration um einen Slave-Modus handelt).

Der Operator kann für jeden Wiedergabekanal die folgenden Einstellungen vornehmen:

- die Video- und die Audioquelle (Kamerawinkel und Source-Server, falls mehrere Maschinen mit einem SDTI-Netzwerk verbunden sind),
- das gewünschte Delay in hh:mm:ss:fr.

Der Operator kann für jeden Wiedergabekanal die folgenden Werte sehen:

- die tatsächliche Delay-Zeit in hh:mm:ss:fr,
- den Time Code des On-Air-Bildes,
- den Time Code des am zugeordneten Aufnahmekanal anliegenden Bildes,
- der Status des zugeordneten Aufnahmekanals (Recording/Idle).

SO KONFIGURIEREN SIE DIE PARAMETER „VIDEO DELAY“ EINES WIEDERGABEKANALS

1. Wählen Sie durch Drücken der Tastenkombination **ALT+** der entsprechenden Taste **F_** auf der PC-Tastatur den zu konfigurierenden Wiedergabekanal aus (z.B. **ALT+F1** für PGM1, **ALT+F2** für PGM2/PRV usw.).
2. Wenn Sie einen anderen Server im SDTI Netzwerk als Quelle nutzen möchten, drücken Sie auf der PC-Tastatur die Tastenkombination **SHIFT+F7**, um die Netzwerk-Liste aufzurufen. Wählen Sie mithilfe der **Pfeiltasten** der PC-Tastatur einen Server aus und drücken Sie **ENTER**, um die Auswahl zu bestätigen.
3. Wählen Sie den Kamerawinkel aus: Nehmen Sie die Auswahl mithilfe der Tasten **Pfeil nach links** und **Pfeil nach rechts** vor oder drücken Sie die Taste **<TAB>**, um den grünen Cursor auf die gewünschte Kamera zu positionieren, und drücken Sie anschließend **ENTER**. Der neue Kamerawinkel wird auf den Kanal geladen.
4. Legen Sie den neuen Wert für das Delay fest: Positionieren Sie den grünen Cursor mithilfe der Tasten **Pfeil nach links**, **Pfeil nach rechts** oder **<TAB>** in das Feld TARGET DELAY und geben Sie die gewünschte Delay-Zeit im Format hh:mm:ss:fr ein. Drücken Sie auf der PC-Tastatur **CTRL+** die entsprechende Taste **F_**, um das neue Delay für den ausgewählten Kanal zu aktivieren (z. B. aktiviert **CTRL+F1** das Delay für PGM1). Wenn die Gesamtlänge des bereits aufgezeichneten Materials kürzer ist als die eingegebene Delay-Zeit, wartet der Kanal am ersten aufgezeichneten Bild, bis genügend Material für das gewünschte Delay aufgezeichnet wurde. Während des Wartevorgangs wird im OSD dieses Kanals die Meldung „WAIT“ angezeigt.

9. Verwalten von Clips

9.1 EINFÜHRUNG

9.1.1 STRUKTUR DER CLIPS

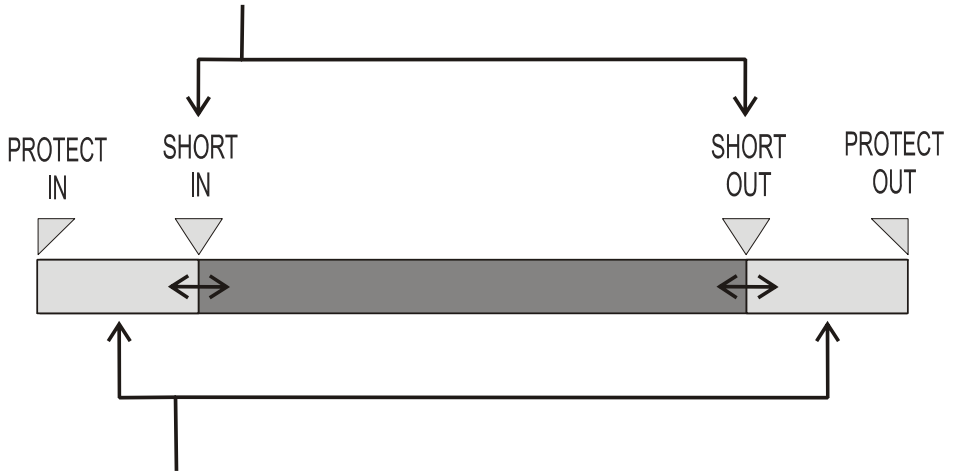
Ein Clip wird durch die Punkte Short IN und Short OUT definiert. Operatoren bezeichnen diese Short IN- und Short OUT-Punkte oftmals einfach als IN-Punkt und OUT-Punkt.

Wenn die Punkte Short IN und Short OUT festgelegt sind, legt das System automatisch vor dem IN- bzw. nach dem OUT-Punkt eine vom Benutzer einstellbare Länge an Material schreibgeschützt ab. Diese Sicherheitsbereiche werden „Guardbands“ genannt.

Aus diesem Grund werden der IN-Punkt vor dem Guardband und der OUT-Punkt nach dem Guardband als Protect IN-Punkt bzw. Protect Out-Punkt bezeichnet.

Es ist möglich, die Short IN/OUT-Punkte neu zu definieren.

Wenn ein Short IN-Punkt und ein Short OUT-Punkt festgelegt wurden, werden bei der Wiedergabe eines Clips jeweils nur die Fields zwischen Short IN- und Short OUT-Punkt wiedergegeben (dies gilt auch bei Einfügen der Sequenz in eine Playlist).



Fields zwischen Protect IN-Punkt und Short IN-Punkt sowie Fields zwischen Short OUT-Punkt und Protect OUT Punkt (**Guardbands**) können mittels Jog-Rad erreicht werden. Auf diese Weise können Short IN- und Short OUT Punkte neu definiert werden.

Anmerkung

- Die Punkte Protect IN und Protect OUT eines Clips können nicht umdefiniert werden.
- Die Punkte Short IN und Short OUT eines Clips können neu definiert werden.
- Bei Wiedergabe eines Clips wird der Short OUT-Punkt nicht wiedergegeben. Die Wiedergabe stoppt auf dem vorhergehenden Field (bei abgeschalteter Postroll-Funktion).

- (SHORT) IN- und OUT-Punkte werden immer auf geradzahlige Fields gesetzt. Dies geschieht automatisch.
- Das Guardband nach dem Short OUT-Punkt wird anhand von Material kreiert, das beim Speichern des Clips durch Drücken der entsprechenden Taste **F_** verfügbar ist. Daher kann das Guardband nach dem Short OUT-Punkt in manchen Fällen kürzer als der im Menü „Setup“ eingestellte Wert sein.

9.1.2 VERFÜGBARKEIT VON CLIPS AUF FESTPLATTEN

In Abhängigkeit von der Verfügbarkeit auf Festplatte kann zwischen verschiedenen Typen an Clips unterschieden werden. In Abhängigkeit von der Verfügbarkeit von Clips auf Festplatte können Sie bestimmte Aktionen mit einem konkreten Clip ausführen oder eben auch nicht.

Clip auf Festplatte	Clips, die geschützt auf Festplatte vorliegen und für die die Punkte Short IN und Short OUT auf Festplatte gespeichert sind. Das gesamte Material steht auf Festplatte zur Verfügung.
Clip „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“	Clips, die geschützt auf Festplatte vorliegen und für die die Punkte Short IN und Short OUT auf Festplatte gespeichert sind. Da der Aufnahmevorgang noch läuft, befindet sich noch nicht alles Material auf Festplatte.
Reservierter Clip	Clips, für die Positionen in der SDTI-Datenbank reserviert sind, jedoch keine Punkte Short IN und Short OUT und keinerlei Schutzbereiche auf Festplatte vorliegen.

9.2 VERWENDEN DES EVS REMOTE-PANELS

9.2.1 SO LEGEN SIE EINEN CLIP AN

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip zu definieren:

1. Aktivieren Sie den Modus „LIVE“.
2. Definieren Sie Ihren SHORT IN-Punkt mit dem Jog-Rad. Drücken Sie die Taste IN, um den Short IN-Punkt des Clips zu markieren.
3. Suchen Sie den gewünschten Short OUT-Punkt und drücken Sie die Taste **OUT**, um diesen Punkt zu markieren.

Ein Clip kann auch lediglich durch einen Short IN- bzw. lediglich durch einen Short OUT-Punkt definiert werden. Das System legt in diesem Fall die zeitliche Länge des Clips automatisch anhand der im Menü „Setup“ voreingestellten Standardlänge fest.

Anmerkung

Sie können einen IN-Punkt oder einen OUT-Punkt auch in einem auf Pause gesetzten Aufnahmekanal markieren und durch Drücken von **SHIFT-<Return>** den Kanal wieder auf Live schalten, ohne dass der markierte Punkt verloren geht.

9.2.2 SPEICHERN EINES CLIPS

9.2.2.1 SO SPEICHERN SIE EINEN CLIP

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip an einen vorgegebenen Ort zu speichern:

1. Definieren Sie einen Clip durch Setzen des IN- und des OUT-Punktes.
2. Wählen Sie durch Drücken der Tastenkombination **SHIFT+PAGE+F_** (entsprechend der gewünschten Seite) die Seite zum Speichern des Clips aus.

   Seite 1 enthält Clips 110 bis 199. Seite 2 enthält die Clips 210 bis 299 usw.
3. Wählen Sie durch Drücken der Tastenkombination **SHIFT+F_** (entsprechend der gewünschten Bank) die Bank zum Speichern des Clips aus.
4. Wählen Sie durch Drücken der entsprechenden Taste **F_** den Speicherort des Clips aus.

Der Clip wird am vorgegebenen Ort abgelegt. Der primäre Time Code des Clips ist der im Kanal, in dem der Clip kreiert wurde, zu diesem Zeitpunkt gültige Time Code.

9.2.2.2 BEISPIEL

So erstellen Sie den Clip an der Position n°212 (Seite 2, Bank 1, Clip-Position 2):

1. Wählen Sie durch Drücken von **SHIFT+PAGE+F2** die Seite 2 aus.
2. Wählen Sie durch Drücken von **SHIFT+F1** die Bank n°1 aus.
3. Wählen Sie durch Drücken von **F2** den Speicherort n 2 der ausgewählten Seite und Bank aus.

Wichtig

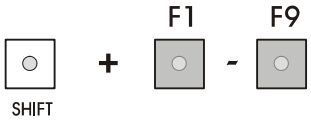
Der Prozess **AUTO-SAVE** speichert Clips und Playlists spätestens nach jeder Minute automatisch. Ab MULTICAM Version 5.03.25 oder höher werden Playlists in den AUTO-SAVE-Prozess einbezogen. Bei Beenden der Software (**ALT+Q**) oder ausführen von „Save Clips+Plst“ im Hauptmenü werden die Clips und Playlists ebenfalls gespeichert.

9.2.3 ABRUFEN EINES CLIPS

9.2.3.1 SO RUFEN SIE EINEN CLIP AB

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip zu abzurufen:

1. Wählen Sie eine CLIP-Seite 1, 2, 3, bis 10 aus (Taste PAGE)
2. Wählen Sie die Bank aus, in der sich der gewünschte Clip befindet.



3. Wählen Sie durch Drücken einer der Tasten **F1** bis **F10** den gewünschten Clip aus.

9.2.3.2 CLIP ANHAND DER EINSTELLUNG PREF ABRUFEN

Wenn **PREF** auf ON eingestellt ist, wird automatisch der primäre Kamerawinkel auf den primären Kanal geladen, der sekundäre Kamerawinkel auf den nächsten kontrollierten Kanal, anschließend die übrigen Kamerawinkel in alphabetischer Reihenfolge auf die nächsten Kanäle.

Beispiel: Wenn der präferierte Kamerawinkel des Clips 124 die Kamera C ist, so wird bei Abrufen dieses Clips automatisch 124C auf den primären Kanal geladen, unabhängig davon, welche Kamera vor Aufrufen des Clips auf diesen Kanal geladen war.

Wenn **PREF** auf OFF eingestellt ist, wird bei Aufrufen des Clips immer jeweils der bereits zuvor geladene Kamerawinkel auf die kontrollierten Kanäle geladen. Wenn dieser Kamerawinkel nicht vorhanden ist, wird der zuerst verfügbare Kamerawinkel des Clips verwendet.

Beispiel: Wenn Kanal B die für den primären Kanal angewählte Kamera ist, so wird bei Abrufen des Clips 124 automatisch 124B auf den primären Kanal geladen, auch wenn es sich nicht um den präferierten Kamerawinkel handelt.

Wenn der Operator nur einen einzigen Kanal kontrolliert (z.B. bei aktiviertem **PrvCtrl**), wird der Clip ausschließlich auf diesen Kanal geladen. Wenn ein Clip nur einen einzigen Kamerawinkel enthält (nur ein Clip „A“, „B“, „C“ oder „D“) und der Operator über die vollständige Kontrolle aller Ausgänge verfügt, wird der Clip nur auf den primären Kanal geladen.

9.2.3.3 UMSCHALTEN ZWISCHEN DEN KAMERAWINKELN

Wenn im Menü „Setup“ die Option „Recall Clip Toggle“ aktiviert wurde, wird durch mehrmaliges Drücken derselben Taste **F**_ immer der erste Frame des Clips abgerufen, jedoch bei jedem Drücken der Taste **F**_ zum nächsten Kamerawinkel gewechselt.

9.2.4 WIEDERGEBEN EINES CLIPS

9.2.4.1 FUNKTIONSMERKMALE DER WIEDERGABEGESCHWINDIGKEIT

Sie können einen Clip mithilfe verschiedener, weiter oben in diesem Handbuch erläuterter Funktionsmerkmale für die Wiedergabegeschwindigkeit wiedergeben. In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Funktionsmerkmale für die Wiedergabegeschwindigkeit zusammengefasst und auf Abschnitte mit detaillierteren Erläuterungen zu diesen Funktionsmerkmalen verwiesen:

- Wiedergabe eines Clips mit Standard-Wiedergabegeschwindigkeit mithilfe der Taste **PLAY**.
- Wiedergabe eines Clips mit variabler Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 0 % und 100 % mithilfe des T-Bars in einer herkömmlichen Weise.
- Wiedergabe eines Clips mit variabler Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 0 % und Maximalgeschwindigkeit (definiert in der Einstellung PGM Spd/Var Max im Remote-Panel (S. 6.1, F3)).

  Für die Verwendung dieses Merkmals müssen Sie die Option **VarMax** im sekundären Menü im Modus **PGM/PRV** aktivieren. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt „PgmSpd/VarMax“ auf Seite 28.
- Wiedergabe eines Clips mit einer vordefinierten Wiedergabegeschwindigkeit (definiert in der Einstellung PGM Spd/Var Max im Remote-Panel (S. 6.1, F3)).

  Für die Verwendung dieses Merkmals müssen Sie die Option **PGM Spd** im sekundären Menü im Modus **PGM/PRV** aktivieren. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt „PgmSpd/VarMax“ auf Seite 28.

9.2.4.2 SO GEBEN SIE EINEN CLIP WIEDER

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip zu wiederzugeben:

1. Speichern Sie einen Clip.
2. Rufen Sie den definierten Clip auf, der wiedergegeben werden soll; die zugehörige Taste **F_** leuchtet rot.
3. Zum Beginnen der Clip-Wiedergabe drücken Sie die Taste **PLAY** oder verwenden Sie den T-Bar.

9.2.5 ABRUFEN UND WIEDERGEBEN VON CLIPS DES TYPS „NOCH NICHT ABGESCHLOSSENER, OFFENER CLIP“

Sie können Clips des Typs „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“, d.h. Clips, die sich zurzeit im Prozess des Erstellens auf Festplatte befinden, abrufen und wiedergeben.

Bei Abrufen eines Clips blinkt die entsprechende Taste grün; wenn der Clip in das Remote-Panel geladen wurde, blinkt die Taste rot.

Wenn bei der Wiedergabe das Ende des verfügbaren Materials erreicht wurde, stoppt die Wiedergabe, bis weiteres Material für die Wiedergabe zur Verfügung steht. Sobald neues Material zur Verfügung steht, wird die Wiedergabe fortgesetzt.

Wenn der OUT-Punkt des Clips bekannt ist, wird die verbleibende Zeit angezeigt.

Wenn der OUT-Punkt des Clips nicht bekannt ist, erscheint als Zeitanzeige im Display solange --:--:--:--, bis der gesamte Clip kopiert wurde.

9.2.6 LÖSCHEN EINES CLIPS

9.2.6.1 WELCHE CLIPS KÖNNEN GELÖSCHT WERDEN?

Auf Festplatte verfügbare Clips und Clips, für die die Aufnahme zurzeit läuft, können gelöscht werden.

Damit der Benutzer einen Clip löschen kann, muss die zum Speicherort des Clips gehörende Funktionstaste im Remote-Panel grün leuchten:

- Zurzeit geladene Clips können nicht gelöscht werden.
- Im Netzwerk-Modus können Clips, die in einer Playlist eingetragen sind oder zurzeit von einem anderen Operator genutzt werden, ebenfalls nicht gelöscht werden.

In all diesen Fällen wird eine Warnmeldung angezeigt.

9.2.6.2 SO LÖSCHEN SIE EINEN CLIP

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip zu löschen:

1. Wählen Sie die entsprechende Seite und die entsprechende Bank aus, in der der zu löschende Clip gespeichert ist.
2. Drücken Sie **CLEAR** und anschließend die zum Clip gehörende Taste **F_**.

   Achtung: In den meisten Fällen wird keine weitere Bestätigung abgefragt und der Clip wird sofort gelöscht.
3. Wenn der Clip geschützt ist oder wenn im Menü „Setup“ der Parameter **Confirm Delete Clip** aktiviert wurde, wird eine Warnmeldung angezeigt.
4. Drücken Sie **ENTER**, um den Löschvorgang zu bestätigen, und der ausgewählte Clip wird gelöscht.

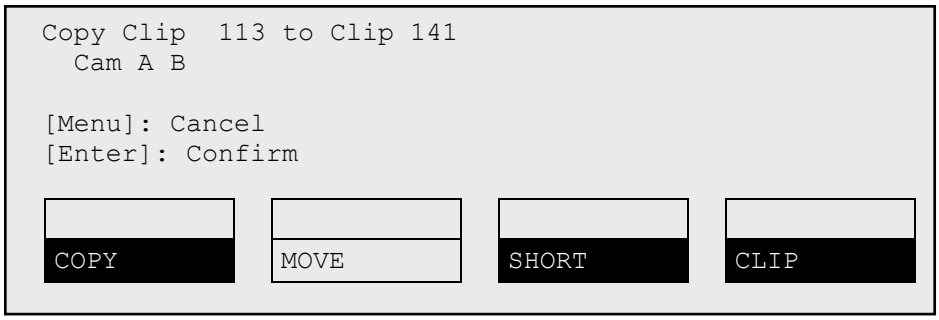
9.2.7 KOPIEREN ODER VERSCHIEBEN EINES CLIPS

9.2.7.1 SO KOPIEREN ODER VERSCHIEBEN SIE EINEN CLIP

Ein Clip kann auf demselben Server oder auf einen anderen Server kopiert oder verschoben werden. Auch Clips des Typs „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ können kopiert und verschoben werden.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip im Remote-Panel zu kopieren oder zu verschieben:

1. Wählen Sie den originalen Clip aus.
2. Wählen Sie einen leeren Speicherort auf derselben Maschine aus.
3. Im LC-Display des Remote-Panels wird ein neues Menü und im OSD des Ausgabe-Monitors wird eine Meldung angezeigt:



4. Wählen Sie durch Drücken der Taste **A** bzw. **B** die Funktion „**COPY**“ bzw. „**MOVE**“ aus.

   Die entsprechende Funktion wird im LC-Display hervorgehoben dargestellt und die Meldung im OSD wird entsprechend aktualisiert.

5. Wählen Sie durch Drücken der Taste **D** den Modus „CLIP“ oder „CAM“ aus.

   Siehe Abschnitt „Einstellungen für das Kopieren/Verschieben von Clips“ weiter unten.

6. Bei einer Kopie über das Netzwerk wählen Sie durch Drücken der Taste **C** den Modus „SHORT“ oder „LONG“ aus.

   Siehe Abschnitt „Einstellungen für das Kopieren/Verschieben von Clips“ weiter unten.

7. Drücken Sie zum Bestätigen **ENTER** oder zum Abbrechen **MENU**.

   Beim Kopieren über das Netzwerk wird im VGA-Display der bereits kopierte Prozentsatz der einzelnen Clips angezeigt.

9.2.7.2 EINSTELLUNGEN FÜR DAS KOPIEREN/VERSCHIEBEN VON CLIPS

Für das Kopieren/Verschieben eines Clips stehen zwei Einstellungen zur Verfügung, mit denen Sie vorgeben können, wie das Kopieren/Verschieben erfolgen soll:

Modus „Clip“ / „Cam“

Durch Drücken der Taste D im Fenster „Copy/Move“ des LC-Displays kann der Benutzer einen Wert für diese Einstellung auswählen:

- **Modus „CLIP“:** alle Kamerawinkel des Clips werden kopiert/verschoben.
- **Modus „CAM“:** lediglich die Kamerawinkel des auf die kontrollierten Kanäle geladenen Clips werden kopiert/verschoben.

Modus „Short“ / „Long“

Diese Option steht ausschließlich für das Kopieren über das Netzwerk zur Verfügung, nicht für ein lokales Kopieren oder für das Verschieben.

Durch Drücken der Taste **C** im Fenster „Copy/Move“ des LC-Displays kann der Benutzer einen Wert für diese Einstellung auswählen:

- **Modus „SHORT“:** nur das Material zwischen SHORT IN- und SHORT OUT-Punkt des originalen Clips wird kopiert, ergänzt um die Guardbands, deren zeitliche Länge durch die Einstellungen am Zielsystem festgelegt wird.
- **Modus „LONG“:** der komplette originale Clip einschließlich Guardbands wird auf das Zielsystem kopiert. Ein lokales Kopieren und ein Verschieben erfolgen immer im Modus „LONG“.

Werkseinstellungen

Die werkseitigen Einstellungen für das Menü „Copy/Move“ lauten: COPY, SHORT, CLIP. Wenn der Operator diese Werte ändert, werden beim nächsten Aufrufen dieses Menüs diese neuen Einstellungen verwendet. Beim Starten einer neuen Multicam-Sitzung werden automatisch die Werkseinstellungen wieder hergestellt.

9.2.7.3 ÜBER KOPIERTE CLIPS

Durch das Kopieren eines Clips entsteht ein neuer Clip, der vollkommen unabhängig vom Original ist. Der Clip kann daher getrimmt, umbenannt, gelöscht usw. werden, ohne das Original zu beeinflussen.

Beim Erstellen einer Kopie eines Clips auf demselben Server wird das Originalmaterial auf den Videolaufwerken nicht dupliziert, es wird lediglich eine zweite Verknüpfung auf das bereits vorhandene Material angelegt. Dies bedeutet, dass lokale Kopien keinerlei zusätzlichen Speicherplatz auf den Festplatten belegen. Es bedeutet jedoch auch, dass beim Löschen von Kopien eines Clips kein Speicherplatz auf dem Server freigegeben wird, solange 1 Exemplar des Clips auf dem Server verbleibt.

Beim Kopieren von Clips über das Netzwerk wird der verfügbare Speicherplatz auf der Zielmaschine um die Länge des bzw. der Clips verringert.

9.2.7.4 ÜBER VERSCHOBENE CLIPS

Wenn Sie einen Clip mithilfe der Funktion **Move** verschieben, wird automatisch die Verknüpfung zu diesem Clip in der Playlist aktualisiert. Dies ist sehr nützlich, wenn der Operator seine Clips über verschiedene Seiten und Banken hinweg neu organisieren möchte, da dies keine Beeinträchtigungen für die Playlists nach sich zieht. Wenn ein Clip kopiert und anschließend das Original gelöscht wird, anstatt die Funktion „**Move**“ zu verwenden, werden auch die Verknüpfungen zu diesem Clip aus der Playlist gelöscht.

9.2.8 STORNIEREN EINER NETZWERK-KOPIE

9.2.8.1 SO STORNIEREN SIE EINE NETZWERK-KOPIE AUF DEM REMOTE-PANEL

Während eines Netzwerk-Kopiervorganges blinkt die entsprechende Taste F_ grün. Durch Drücken der Tastenkombination **CLEAR+** entsprechende Taste **F_** kann dieser Netzwerk-Kopiervorgang gestoppt werden. Es wird eine Bestätigungsmeldung für den Abbruch des Kopiervorgangs angezeigt: „Cancel network copy?“ (Netzwerk-Kopie abbrechen?) MENU: Do not cancel copy - ENTER: Cancel copy” (Taste MENU: Nicht abbrechen – ENTER: Abbrechen)

9.2.9 SO KÜRZEN SIE EINEN CLIP

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip zu kürzen:

1. Rufen Sie den gewünschten Clip durch Drücken der entsprechenden Taste **F_** auf.
2. Durchsuchen Sie mithilfe des Jog-Rades den Clip bis zum gewünschten SHORT IN-Punkt.
3. Drücken Sie die Taste **IN**, um einen neuen Short IN-Punkt zu setzen. Der neue Short IN-Punkt wird sofort gespeichert.
4. Positionieren Sie den Clip mithilfe des Jog-Rades auf den gewünschten Short OUT-Punkt.
5. Drücken Sie die Taste **OUT**, um einen neuen Short OUT-Punkt zu setzen. Der neue Short OUT-Punkt wird sofort gespeichert.

Drücken Sie die Taste **PLAY** oder bewegen Sie den T-Bar, um die Wiedergabe des Clips zu starten. Die Wiedergabe wird nun am neu definierten Short OUT-Punkt stoppen (oder nach dem Short OUT-Punkt, wenn der Modus „PostRoll“ aktiviert ist).

GOTO IN und GOTO OUT

Mithilfe der Funktionen „**Goto IN**“ und „**Goto OUT**“ können Sie den Clip direkt auf den Short IN-Punkt bzw. Short OUT-Punkt positionieren.

9.2.10 NEU SPUREN DES TIME CODES EINES CLIPS

9.2.10.1 EINSCHRÄNKUNGEN DES REMOTE-PANELS

Die Funktion zum Neusetzen des Time Codes eines Clips am Remote-Panel verfügt im Vergleich zur Vergabe über den VGA über einige Einschränkungen:

- Sie können den Typ des zu ändernden Time Codes nicht auswählen: es wird automatisch der primäre Time Code des Clips geändert.
- Sie können das Datum des Clips nicht ändern.
- Sie können den Typ des primären Time Codes des Clips nicht ändern.

Wenn Sie das Datum, den Typ des primären Time Codes oder den benutzerdefinierten Time Code ändern möchten, müssen Sie dies im Menü „Set Time Code“ am VGA vornehmen. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt 9.3.12 „So setzen Sie den Time Code des aktuellen Clips neu“ auf Seite 64.

9.2.10.2 So setzen Sie den Time Code eines Clips neu

Gehen Sie wie folgt vor, um am Remote-Panel den Time Code eines Clips neu zu setzen:

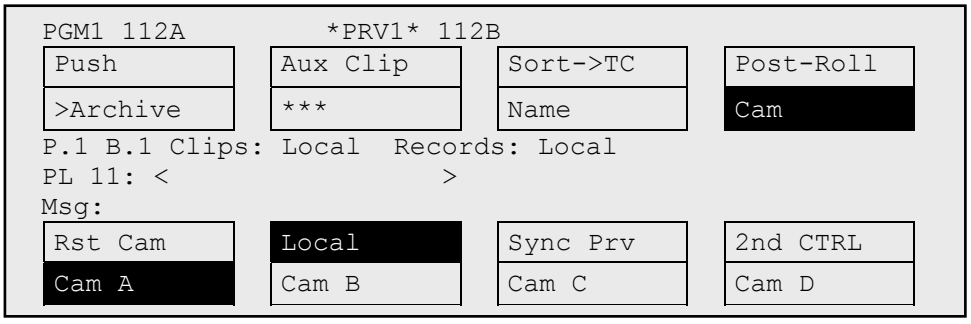
1. Rufen Sie den Clip durch Drücken der entsprechenden Taste **F_** auf.
2. Positionieren Sie den Clip mithilfe des Jog-Rades auf das Bild, dem Sie einen neuen Time Code zuordnen möchten.
3. Drücken Sie die Taste **MENU**, um das sekundäre Menü aufzurufen.
4. Drücken Sie **SHIFT+C**, um die Funktion „Set TC“ aufzurufen.
5. Geben Sie den neuen Time Code für das aktuelle Bild ein.
6. In den Modi „59.94Hz“ (NTSC) können Sie durch Drücken von **SHIFT+MENU** zwischen Modi „Drop Frame“ und „Non Drop Frame“ auswählen.
7. Drücken Sie die Taste **D**, um zwischen den Modi „CAM“ bzw. „CLIP“ zu wechseln.
   - **Im Modus „CAM“** wird nur der Time Code des auf den primären Kanal geladenen Kamerawinkels geändert.
   - **Im Modus „CLIP“** werden die Time Codes aller Kamerawinkel des Clips geändert.
8. Drücken Sie zum Bestätigen **ENTER** oder zum Abbrechen **MENU**.

Der primäre Time Code des gesamten Clips wird anhand des neuen Time Code-Werts aktualisiert, die Kontinuität des Time Codes innerhalb des Clips bleibt daher erhalten. Beim nächsten Aufruf dieser Funktion wird der zuvor verwendete Wert als Voreinstellung verwendet.

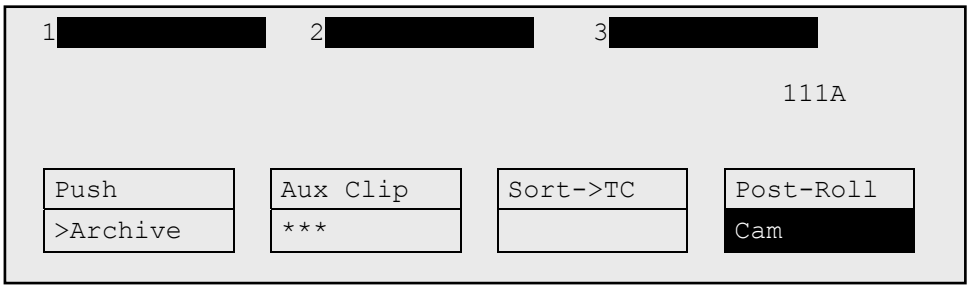
9.2.11 Das Sekundäre Menü im Modus „Clip“

9.2.11.1 Übersicht

Das sekundäre Menü des Remote-Panels bietet im Modus „Clip“ einige Funktionen an, die im Modus „Aufnahmekanal“ nicht verfügbar sind:

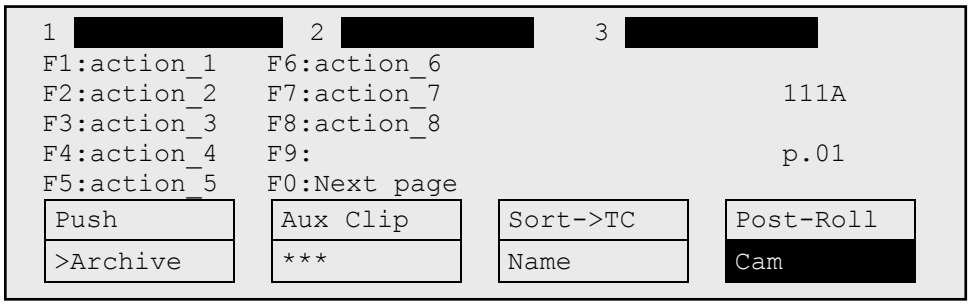


Drücken Sie die Taste **MENU**, um das sekundäre Menü aufzurufen. Wenn im Menü „Setup“ keine Keyword-Datei ausgewählt wurde, zeigt das LC-Display folgendes Layout:



In diesem Modus des sekundären Menüs können die Clips immer noch wie gewohnt über die Tasten F1 bis F10 des Remote-Panels direkt aufgerufen werden.

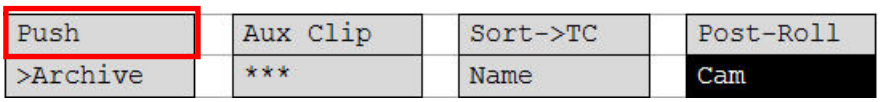
Wenn im Menü „Setup“ eine Keyword-Datei ausgewählt wurde, weist das LC-Display folgendes Layout auf:



In diesem Modus des sekundären Menüs werden die Tasten **F1** bis **F10** zur Keyword-Zuordnung genutzt und können nicht mehr zum Aufrufen von Clips verwendet werden. Eine Erläuterung der Keyword-Funktionen finden Sie in Abschnitt „Verwalten von Keywords“ in diesem Handbuch.

Die ID des geladenen Clips wird am Ende der dritten Zeile des LC- Displays angezeigt.

9.2.11.2 PUSH



Mithilfe der Funktion „Push“ kann der Operator auf einfache Weise die Kopie eines Clips über das Netzwerk zu einer anderen Maschine senden.

- Wenn im Setup eine standardmäßige Push-Maschine definiert wurde, wird der Clip automatisch zu dieser Maschine gesendet.
- Wenn keine standardmäßige Push-Maschine definiert wurde, erscheint eine Liste aller im Netzwerk verfügbaren Maschinen. Sobald der Operator eine dieser Maschinen auswählt, wird der Clip „gepusht“.

In beiden Fällen erscheint im LC-Display einige Sekunden lang eine Meldung, die den Vorgang bestätigt und den Speicherort des Clips auf der Empfänger-Maschine angibt.

Sollte(n) die Receive Page(s) der Zielmaschine voll sein, wird dem Operator, der den Push vornimmt, eine Warnmeldung angezeigt. Solange diese Meldung angezeigt wird, kann der Operator zu jeder Zeit durch Drücken der Taste **MENU** zum gewohnten Menü zurückkehren. In Abhängigkeit davon, ob mit der Taste **D** der Modus „CAM“ oder der Modus „CLIP“ ausgewählt wurde, werden entweder nur die Kamerawinkel der kontrollierten Kanäle (Modus „CAM“) oder alle Kamerawinkel des Clips (Modus „CLIP“) „gepusht“.

9.2.11.3 >ARCHIVE

Push	Aux Clip	Sort->TC	Post-Roll
>Archive	***	Name	Cam

Mithilfe der Funktion „Archive“ kann der Operator einen Clip markieren, um den Clip in die im Menü „Setup“ (S. 3.3 – F1) definierte Archiv-Warteschlange von XFile[1] einzubinden.

Wenn der Clip zwar markiert, aber noch nicht archiviert wurde, blinkt diese Funktion. Wenn der Clip erfolgreich archiviert wurde, wird die Funktion permanent hervorgehoben dargestellt.

In Abhängigkeit vom mit der Taste **D** ausgewählten Modus (CLIP/CAM) wird das Flag **>ARCHIVE** entweder lediglich den Kamerawinkeln des auf den kontrollierten Kanal geladenen Clips (Modus „CAM“) oder allen Kamerawinkeln des Clips (Modus „CLIP“) zugewiesen.

9.2.11.4 AUX CLIP

Push	Aux Clip	Sort->TC	Post-Roll
>Archive	***	Name	Cam

Diese Funktion ermöglicht es, der aktuellen Playlist einen Clip als AUX-Audio Clip zuzuordnen. Drücken Sie **CLEAR** + **Aux Clip** (**CLEAR** + **SHIFT** + **B**), um den aktuellen AUX-Clip zu löschen. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 11 „Verwalten von Playlists“ auf Seite 91.

9.2.11.5 RANKING (***)

Push	Aux Clip	Sort->TC	Post-Roll
>Archive	***	Name	Cam

Mithilfe der Funktion „Ranking“ kann dem aktuellen Clip ein Ranking (eine Rangfolge) zugeordnet werden. Durch mehrmaliges Drücken dieser Taste werden nacheinander die unterschiedlichen Werte aufgerufen: 0 (***, nicht hervorgehoben), ***, **, * .

In Abhängigkeit vom mit der Taste **D** ausgewählten Modus (CLIP/CAM) wird das Ranking entweder lediglich den Kamerawinkeln des auf dem kontrollierten Kanal geladenen Clips (Modus „CAM“) oder allen Kamerawinkeln des Clips (Modus „CLIP“) zugewiesen.

Wenn im Menü „Setup“ der Parameter **Keyword Info** auf „Yes“ eingestellt wurde, wird das Ranking beim Laden des Clips im OSD der Ausgabe-Monitore angezeigt.

[1] EVS XFile ist ein 2U-Gerät mit zwei 2 Wechselplatten, das in das XNet SDTI-Netzwerk eingebunden werden kann. Clips können auf den Wechselplatten gespeichert und von diesen wieder abgerufen werden.

9.2.11.6 SORT->TC

Push	Aux Clip	Sort->TC	Post-Roll
>Archive	***	Name	Cam

Mithilfe der Funktion „Sort->TC“ kann der Operator die Datenbank für alle Clips und Kanäle nach einem bestimmten Time Code durchsuchen. Durch nochmaliges Drücken von **SHIFT+C** im Modus „Set TC“ können Sie diese Funktion aufrufen.

Beim Aufrufen dieser Funktion wird der Time Code des aktuellen Bildes als Voreinstellung für die Auswahl genutzt. Der Operator kann nun diesen Time Code sofort als Suchkriterium nutzen oder vor dem Starten des Suchvorgangs einen neuen Time Code eingeben.

So suchen Sie nach Clips anhand des Time Codes

Anmerkung

Durch die Funktion „Reset“ werden alle voreingestellten Parameter zurückgesetzt, einschließlich der Parameter bezüglich des Materials und des TC-Typs, nach dem gesucht werden soll.

Gehen Sie wie folgt vor, um nach Clips oder Kanälen zu suchen, die einen bestimmten TC enthalten:

1. Drücken Sie im Hauptbildschirm des Remotes im Modus „Clip“ oder im Modus „Train“ die Taste **MENU**, um das sekundäre Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie **SHIFT+C**, um die Funktion „Sort TC“ aufzurufen.

   Der folgende Bildschirm wird angezeigt:

   Sort TC xx:xx:xx:xx

   [Menu]: Cancel
   [Enter]: Search

Reset	Set TC	From Date	To Date
Return	Clip	LTC	Srch Net

3. Falls erforderlich, drücken Sie **SHIFT+C**, um ein Datum festzulegen, ab dem die Suche beginnen soll:
   1. Geben Sie mithilfe der Tasten **F1** bis **F10** das Datum im Format tt/mm/jj ein.
   2. Drücken Sie **ENTER** zur Bestätigung und um das Feld zu verlassen.
4. Falls erforderlich, drücken Sie **SHIFT+D**, um ein Datum festzulegen, bis zu dem die Suche erfolgen soll:
   1. Geben Sie mithilfe der Tasten **F1** bis **F10** das Datum im Format tt/mm/jj ein.
   2. Drücken Sie **ENTER** zur Bestätigung und um das Feld zu verlassen.
5. Drücken Sie die Taste **B**, um vorzugeben, ob nach Clips (Clip), Aufnahmekanälen (rec) oder beidem (Clip+Rec) gesucht werden soll.

   Drücken Sie die Taste **B** mehrmals, um den erforderlichen Wert festzulegen.

6. Drücken Sie die Taste **C**, um vorzugeben, ob nach dem LTC (LTC), dem benutzerdefinierten Time Code-Typ (USER) oder beliebigen Time Code-Typen (LTC+USER) gesucht werden soll.

   Drücken Sie die Soft-Taste **C** mehrmals, um den erforderlichen Wert festzulegen.

7. Drücken Sie die Taste **D**, um festzulegen, ob nur nach lokalen Clips (Srch Loc) oder im gesamten XNet-Netzwerk (Srch Net) gesucht werden soll.

   Drücken Sie die Taste **D** mehrmals, um den erforderlichen Wert festzulegen.

8. Drücken Sie **ENTER**, um die Suche zu starten.

Ergebnisse

Wenn passende Clips gefunden wurden, wechselt das Remote-Panel automatisch in den Modus „Browse“ (die Taste **BROWSE** leuchtet rot). Dadurch kann der Operator durch Drehen des Jog-Rades in kürzester Zeit das erste Frame aller gefundenen Clips anzeigen, die den Time Code enthalten.

Um das Material innerhalb eines Clips mit dem Jog-Rad durchsuchen zu können, deaktivieren Sie den Modus „Browse“ durch einmaliges Drücken der Taste **BROWSE** und Bewegen des Jog-Rades. Wenn Sie wieder in den Modus „Browse“ wechseln möchten, drücken Sie erneut die Taste **BROWSE**.

Die Suchergebnisse werden gelöscht, sobald der Operator in den Modus „LIVE“ wechselt oder wenn eine neue Suche ausgeführt wird.

Beispiele

- Sie haben das Bild eines interessanten Events geladen und Sie möchten nun alle Clips sehen, die dasselbe Event beinhalten. Rufen Sie die Funktion „Sort ->TC“ auf, wählen Sie eine der Suchoptionen „Network“ oder „Local“ aus und starten Sie die Suche. Nach erfolgreicher Suche bewegen Sie das Jog-Rad und Sie werden nun dasselbe Event mit demselben Time Code von allen als Clip verfügbaren Kamerawinkeln sehen.
- Sie kennen den Time Code eines bestimmten Events und Sie möchten nun alle verfügbaren Clips zu diesem Event sehen. Rufen Sie die Funktion „Sort ->TC“ auf, stellen Sie den gewünschten Wert für den Time Code ein, wählen Sie eine der Suchoptionen „Network“ oder „Local“ aus und drücken Sie **ENTER**: Wenn der Time Code vom gleichen Typ wie der oben erwähnte Time Code ist, erhalten Sie dieselben Ergebnisse wie oben.

9.2.11.7 SET TC

Die Funktion „Set TC“ ist nur durch **SHIFT+B** im Menü „Sort->TC“ verfügbar. Diese Funktion ermöglicht dem Operator, den Time Code eines Clips neu zu setzen. Diese Funktion wird in Abschnitt 9.3.12 „So setzen Sie den Time Code des aktuellen Clips neu“ auf Seite 64 detailliert erläutert.

In Abhängigkeit vom mit der Taste **D** ausgewählten Modus (CLIP/CAM) wird der neue Time Code entweder lediglich den Kamerawinkel des auf den primären Kanal geladenen Clips (Modus „CAM“) oder allen Kamerawinkeln des Clips (Modus „CLIP“) zugewiesen.

9.2.11.8 NAME

Die Funktion **Name** ist nur verfügbar, wenn im Menü „Setup“ eine Keyword-Datei ausgewählt wurde. Mithilfe dieser Funktion wird ein Clip anhand von Keywords benannt. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 10 „Verwalten von Keywords“ auf Seite 74. Wenn die Funktion „Name“ aktiviert ist, wird durch nochmaliges Drücken von **SHIFT** + **C** die Funktion „Search“ aufgerufen.

9.2.11.9 SEARCH

Die Funktion „Search“ „versteckt“ sich hinter der Funktion „Name“. Durch nochmaliges Drücken von **SHIFT+C** im Modus „Name“ können Sie diese Funktion aufrufen. Mithilfe dieser Funktion kann der Operator die Clip Datenbank anhand von Keywords und Rankings durchsuchen. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 10 „Verwalten von Keywords“ auf Seite 74.

9.2.11.10 POST-ROLL

Diese Funktion aktiviert/deaktiviert den Modus „Post-Roll“. Dieser Modus wird in Abschnitt „PostRoll“ auf Seite 29 detailliert erläutert.

9.2.11.11 CLIP/CAM

Durch Drücken der Taste **D** wird am Remote zwischen dem Modus „CLIP“ und dem Modus „CAM“ gewechselt. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion auf dem Remote und auf den VGA-Bildschirmen nie synchronisiert werden. Im Modus „CAM“ werden sich die Funktionen „Push“, „Archive“, „Ranking“-Zuordnung, „Keyword“-Zuordnung und „Name“ lediglich auf die Kamerawinkel des auf die kontrollierten Kanäle geladenen Clips auswirken. Im Modus „CLIP“ wirken sich die Funktionen auf alle Kamerawinkel des Clips aus.

9.2.12 SO LÖSCHEN SIE ALLE NICHT GESCHÜTZTEN CLIPS

Durch den Befehl **Clear All Clips** werden lediglich die nicht geschützten Clips gelöscht. Clips, die in geschützten Seiten (im Setup festgelegt) gespeichert sind, werden bei diesem Vorgang nicht gelöscht.

Gehen Sie wie folgt vor, um alle nicht geschützten Clips zu löschen:

1. Aktivieren Sie das Menü „Main“ (**SHIFT+MENU**).
2. Drücken Sie die Funktionstaste **F7** auf dem Remote.
3. Drücken Sie dann am Remote die Taste **ENTER** bzw. **CLEAR**, um den Löschvorgang auszuführen/abzubrechen.
4. Wenn das System an das XNet-Netzwerk angeschlossen ist, wird eine zusätzliche Bestätigung vom Benutzer verlangt.

Nach Beendigung des Löschvorganges wird dem Operator am Video-Monitor eine Meldung angezeigt, dass der Löschvorgang abgeschlossen ist.

Wichtig

Der Befehl **Clear All Clips** des Remotes unterscheidet sich wesentlich vom Befehl **Clear Video Disks** im Menü „Maintenance“ der EVS Software.

- Durch den Befehl **Clear All Clips** werden lediglich nicht geschützte Clips gelöscht.
- Der Befehl **Clear Video Disks** im Menü „Maintenance“ von EVS ist rigoros und löscht unwiderruflich alle Video- und Audio-Daten auf den Festplatten. Auch in geschützten Seiten gespeicherte Clips werden gelöscht.

9.2.13 SO SPEICHERN SIE ALLE CLIPS/PLAYLISTS

1. Aktivieren Sie das Menü „Main“ (**SHIFT+MENU**).
2. Drücken Sie am Remote die Taste **F0**, um alle Clips und Playlists zu speichern.

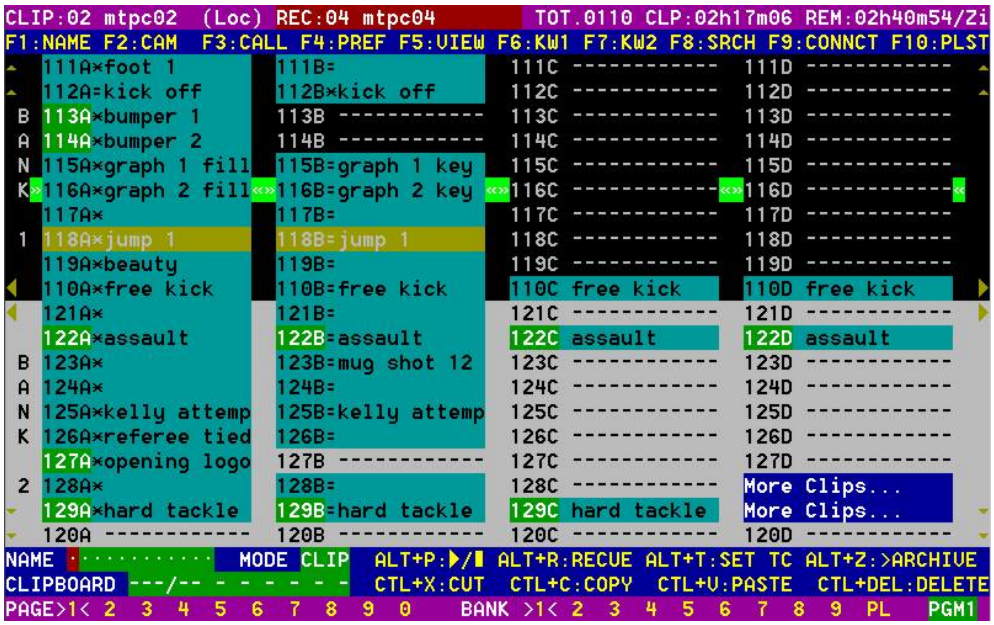
9.3 VERWENDEN DES BILDSCHIRMS „CLIP“

Der Bildschirm „VGA CLIP“ wird durch Drücken der Taste **F9** auf der PC-Tastatur aktiviert. Mithilfe dieses Bildschirms können Clips durch Nutzung des Tabletts und des Stifts oder direkt über die Tastatur aufgerufen werden.

Wichtig

Die Aktion, die im Bildschirm „Clip“ auf einem Kanal ausgeführt wird, erfolgt parallel zu jeder anderen Aktion eines anderen Controllers, der diesem Kanal zugeordnet ist: EVS Remote-Panel oder externes Protokoll. Ein Befehl, der vom Bildschirm „Clip“ an einen Kanal gesendet wird, überschreibt jede andere Aktion, die der Kanal möglicherweise zurzeit ausführt.

9.3.1 BILDSCHIRM „CLIP“ – STANDARDANSICHT



Die Navigation durch den Bildschirm „Clip“ sowie das Aufrufen der verschiedenen Funktionen auf diesem Bildschirm erfolgt mittels Tablett und Stift oder mithilfe von Tastenkombinationen über die Tastatur.

9.3.2 DIE TITELLEISTE

In der Titelleiste werden Statusinformationen angezeigt:

- Nummer und Name des Servers, der zurzeit für Clips und Aufnahmekanäle ausgewählt ist(*). Wenn es sich um eine Netzwerk-Maschine handelt, blinkt der Name rot.
- Gesamtanzahl der Clips (d.h. geschützte Clips, 1 Kamerawinkel wird als 1 Clip gezählt).
- Gesamtzeit aller gespeicherten Clips.
- Noch verfügbare Speicherkapazität auf dem Server (alle Aufnahmekanäle zusammen, nur für lokalen Server).

Anmerkung

Wenn zurzeit die lokale Maschine für Clips und/oder Aufnahmekanäle ausgewählt ist, erscheint neben dem Namen die Abkürzung „(Loc.)“. Die im Bildschirm „Clips“ angezeigten Clips gehören zu dieser Maschine.

9.3.3 DIE FUNKTIONSLEISTE

In der zweiten Leiste werden die verfügbaren Funktionen angezeigt. Jede Funktion kann durch Drücken der entsprechenden Taste **F**_ auf der PC-Tastatur oder durch Klicken mit Stift und Tablett auf den entsprechenden Bereich der Leiste aufgerufen werden.

F1: NAME

Diese Funktion dient zum Benennen eines Clips. Weitere Informationen zum Benennen eines Clips im VGA finden Sie in Abschnitt 9.3.6 „So benennen Sie einen Clip“ auf Seite 61.

F2: CLIP/CAM

Diese Funktion schaltet zwischen den Modi „CLIP“ und „CAM“ um.

- Im Modus „CLIP“ beziehen sich die Aktionen mit einem Clip auf alle verfügbaren Kamerawinkel dieses Clips.
- Im Modus „CAM“ wird bei Aktionen mit einem Clip lediglich der markierte Kamerawinkel einbezogen.

Andere Funktionen wie „Name“, „Delete“, „Copy“, „Set TC“, „>Archive“ sind von dieser Auswahl des Modus abhängig.

F3: CALL

Der Operator kann auf einen lokalen oder Netzwerk-Clip durch Eingabe der ID des Clips direkt zugreifen.

F4: PREF

Diese Option wechselt die primäre Kamera eines Clips. Weitere Informationen zum Ändern der primären Kamera eines Clips finden Sie in Abschnitt 9.3.9 „So wechseln Sie die primäre Kamera eines Clips“ auf Seite 63.

F5: VIEW

Mit dieser Funktion kann zwischen Standard-Display und erweitertem Display gewechselt werden. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 9.3.14 „Bildschirm „CLIP“ – Erweiterte Ansicht“ auf Seite 67.

F6: KW1

Diese Option ruft den Bildschirm „On-Air Keyword“ auf. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 10 „Verwalten von Keywords“ auf Seite 74.

F7: KW2

Diese Option ruft den Bildschirm „Off-Air Keyword“ auf. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 10 „Verwalten von Keywords“ auf Seite 74.

SHIFT+F7: DELAY

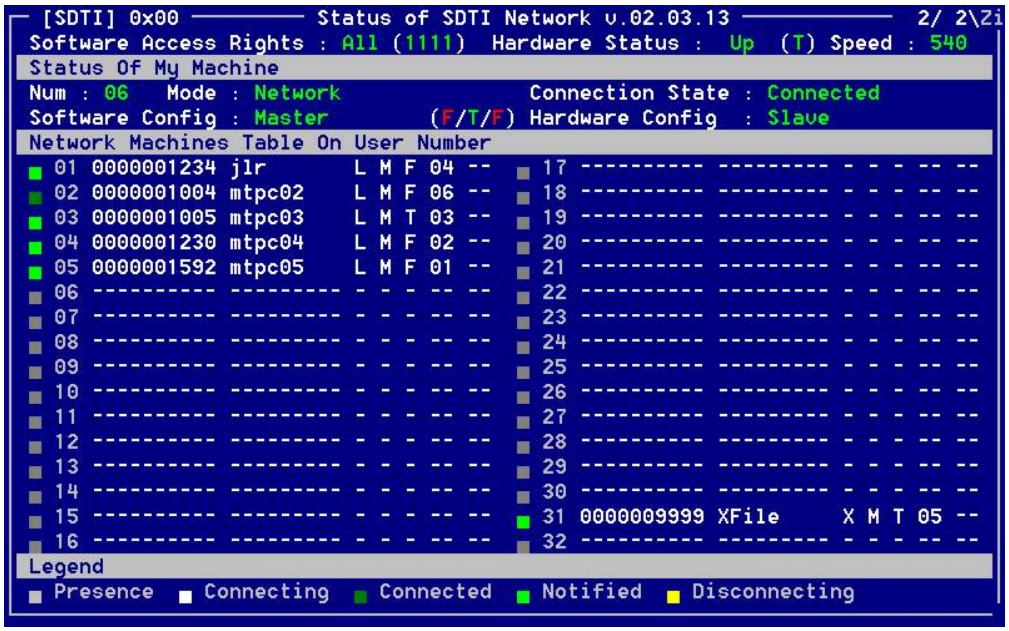
Diese Funktion ruft den Bildschirm „Video Delay VGA“ auf. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 8 „Video-Delay“ auf Seite 37.

F8: SEARCH

Diese Option ruft den Bildschirm „VGA Search“ auf. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 10 „Verwalten von Keywords“ auf Seite 74.

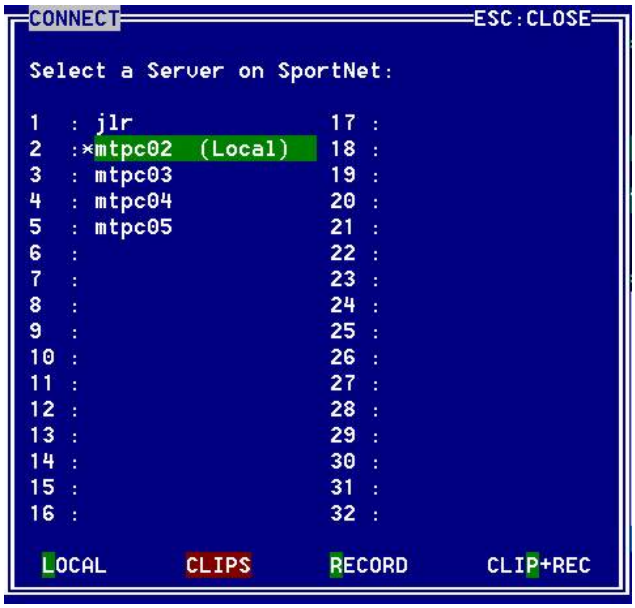
SHIFT+F8: NET

Diese Tastenkombination ruft den Bildschirm „Network Status“ auf. Hier kann der Status der einzelnen mit dem Netzwerk verbundenen Maschinen überwacht werden.


[SDTI] 0x00 Status of SDTI Network v.02.03.13 2/ 2\Zi
Software Access Rights : All (1111) Hardware Status : Up (T) Speed : 540
Status Of My Machine
Num : 06 Mode : Network Connection State : Connected
Software Config : Master (F/T/F) Hardware Config : Slave
Network Machines Table On User Number
01 0000001234 jlr L M F 04 --
02 0000001004 mtpc02 L M F 06 --
03 0000001005 mtpc03 L M T 03 --
04 0000001230 mtpc04 L M F 02 --
05 0000001592 mtpc05 L M F 01 --
31 0000009999 XFile X M T 05 --
Legend
Presence Connecting Connected Notified Disconnecting

F9: CONNECT

Diese Option ruft das Fenster CONNECT auf. In diesem Fenster kann der Operator auf Clips und Aufnahmekanäle anderer im Netzwerk befindlicher Maschinen zugreifen.



Im Fenster CONNECT stehen die folgenden Funktionen zur Verfügung:

ALT+L: Rückkehr in den lokalen Modus und Schließen des Fensters CONNECT

ALT+C: Modus „CLIPS“ – ruft die Clips einer Remote-Maschine auf

ALT+R: Modus „RECORD“ – ermöglicht den Zugriff auf die Aufnahmekanäle einer Remote-Maschine

ALT+P: Modus „CLIP+REC“ – ermöglicht den Zugriff auf Clips und Aufnahmekanäle einer Remote-Maschine.

Nach Auswählen des Modus „CLIP“, „RECORD“ oder „CLIP+RECORD“ – entweder über die Tastatur oder durch Klicken mit dem Stift auf das Tablett – wählen Sie die Maschine aus, auf die Sie zugreifen möchten: klicken Sie mit dem Stift auf die gewünschte Maschine oder positionieren Sie den Cursor mithilfe der Pfeiltasten auf die Maschine und drücken Sie auf der Tastatur ENTER.

Durch Drücken von **ALT+L** oder durch Klicken mit dem Stift auf „LOCAL“ wird das Fenster CONNECT geschlossen und die Maschine kehrt zu den lokalen Clips und Aufnahmekanälen zurück.

Um das Fenster CONNECT zu schließen, ohne den Netzwerkstatus zu ändern, drücken Sie **ESC**.

Das „*“ neben dem Namen einer Maschine in der Liste gibt an, welche Maschine zurzeit der aktive Netzwerk-Server ist. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 13 „Arbeiten im Xnet-Netzwerk“ auf Seite 148.

F0: PLAYLIST

Durch Drücken der Taste **F10** auf der PC-Tastatur wird der Bildschirm „Playlist“ aufgerufen.

9.3.4 DER BEREICH „CLIP-INFO“

Ein weiterer Bereich ist der Clip-Info-Bereich; in diesem Bereich werden die Clips der ausgewählten Seite und Bank(s) angezeigt. Es können zwei Clip-Banken gleichzeitig dargestellt werden.

Für jeden Clip und jeden Kamerawinkel sind folgende Informationen verfügbar:

Feld	Erläuterung
Clip ID	Eindeutiger Bezeichner für den Clip auf dem Server. Bsp.: 111A Wenn sich der Clip zurzeit im Erstellungsprozess befindet oder an diesen Speicherort kopiert oder verschoben wird, steht hinter der Clip-ID die Meldung „Creating“. Weitere Informationen zu „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ finden Sie in Abschnitt 9.2.5 „Abrufen und Wiedergeben von Clips des Typs „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip““ auf Seite 43.
Clip „rank“	Clip-Ranking in Abhängigkeit vom Kanal, auf dem der Clip kreiert wurde: • Primär („*“ neben der Clip-ID) • Sekundär („=*“ neben der Clip-ID) Wenn es sich um einen geschützten Clip handelt, ist das Clip-Ranking dunkelblau hervorgehoben.
Clip name	Name des Clips, entweder automatisch zugewiesen oder vom Benutzer festgelegt.
Archive Status	• Wenn die Clip-ID grün blinkt, ist der Clip für das Archivieren markiert, der Archivierungsvorgang wurde jedoch noch nicht ausgeführt. • Wenn die Clip-ID permanent grün hervorgehoben ist, wurde der Archivierungsvorgang für den Clip erfolgreich beendet.

Anmerkung

Wenn für einen bestimmten Clip Kamera E und/oder F vorhanden sind, erscheint in der Standardansicht (Kameras A bis D) anstatt der Spalte D die Anzeige „**More Clips**“ auf blauem Hintergrund.

9.3.5 DER BEREICH „CLIP-MANAGEMENT“

9.3.5.1 EINGABEFELD „NAME“

Dies ist das einzige Eingabefeld auf diesem Bildschirm. In dieses Feld wird der Name eingegeben, der einem Clip / einer Playlist zugewiesen werden soll. Es kann auch eine Clip-ID eingegeben werden, um einen Clip aufzurufen.

9.3.5.2 FELD „MODE“

Zeigt an, ob sich der Bildschirm „Clip“ zurzeit im Modus „CLIP“ oder im Modus „CAM“ befindet. Im Modus „CLIP“ beziehen sich die Aktionen mit einem Clip auf alle verfügbaren Kamerawinkel dieses Clips. Im Modus „CAM“ wird bei Aktionen mit einem Clip lediglich der markierte Kamerawinkel einbezogen. Der voreingestellte Wert ist Modus „CAM“.

9.3.5.3 DER BEREICH „CLIP CONTROL“

Dieser Bereich dient zur Transportkontrolle.

Befehl	Erläuterung
ALT+P:►/■	Abspielen eines Clips mit 100 % Geschwindigkeit bzw. 33 % bei SuperMotion-Clips, Pausieren auf dem aktuellen Bild.
ALT+R: RECUE	Sprung zum Short IN-Punkt.
ALT+T: SET TC	Setzt den Time Code des aktuellen Clips neu.
ALT+Z:>ARCHIVE	Ermöglicht dem Operator, einen Clip zu markieren, um den Clip in die im Menü „Setup“ (S. 3.3 F1) oder im Bildschirm „Setup“ definierten Archiv-Warteschlange von XFile einzubinden. Wenn der Clip für das Archivieren markiert, jedoch noch nicht archiviert wurde, blinkt die ID dieses Clips im Bildschirm „Clip“ grün. Wenn der Clip erfolgreich archiviert wurde, wird die Funktion permanent grün hervorgehoben dargestellt. In Abhängigkeit vom mit der Taste **F2** ausgewählten Modus (CLIP/CAM), wird das Flag **>ARCHIVE** entweder nur dem mit dem grünen Cursor ausgewählten Kamerawinkel des Clips (Modus „CAM“) oder allen Kamerawinkeln des Clips (Modus „CLIP“) zugewiesen.

Befehl	Erläuterung
PGM X	Dieses Feld wird nur dann ganz unten rechts im VGA-Bildschirm „Clip“ angezeigt, wenn im Menü „Setup“ (S. 3.1 – F5) oder im Bildschirm „Setup“ die Funktion „**Call Channel VGA**“ aktiviert wurde; diese Funktion steht nur im Modus „CAM“ zur Verfügung, nicht im Modus „CLIP“. Mit dieser Funktion kann der Operator auswählen, auf welchen Kanal mithilfe von Tastatur/Tablett aufgerufene Clips vom VGA-Bildschirm aus geladen werden sollen. Durch Drücken von **ALT+F1** auf der Tastatur wird PGM1 ausgewählt, durch Drücken von **ALT+F2** wird PGM2/PRV ausgewählt, durch Drücken von **ALT+F3** wird PGM3 ausgewählt usw. Diese Funktion ist nützlich zum Laden von Clips auf Kanäle, die vom EVS Remote nicht kontrolliert werden können, oder um das Durchsuchen von Clips auf einem Wiedergabekanal zu ermöglichen, der nicht vom Haupt-Operator genutzt wird. Beachten Sie, wenn der Kanal im Modus „Plst Edit“ mit einem PRV ist, dass der Clip automatisch auf den PRV geladen wird.

9.3.6 SO BENENNEN SIE EINEN CLIP

1. Wählen Sie im Bildschirm „Clip“ anhand einer der folgenden Möglichkeiten den zu benennenden Clip aus:
   - Klicken Sie mit dem Stift auf den Clip.
   - Positionieren Sie mithilfe der Tastatur die grünen Pfeile um den gewünschten Clip.
2. Geben Sie über die Tastatur den gewünschten Namen ein. Es sind alle auf der Tastatur verfügbaren Zeichen zulässig, einschließlich Leerzeichen.
3. Drücken Sie **F1**:
   - Im Modus „CAM“ wird lediglich die Kamera benannt, auf der sich der Cursor befindet.
   - Im Modus „CLIP“ werden alle Kameras des Clips benannt, auf dem sich der Cursor befindet.

Der Eintrag im Feld **Name** wird bei Drücken von **F1** nicht gelöscht und bleibt für die spätere Verwendung stehen. Drücken Sie **<ZEICHEN ZURÜCK>**, um den letzten Buchstaben zu löschen, bzw. **ESC**, um das gesamte Feld zu löschen.

Anmerkung

Um Clips einer Netzwerk-Maschine benennen bzw. umbenennen zu können, muss im Setup der Remote-Maschine der Parameter **Clip Edit by Network** auf „Yes“ (Bildschirm „VGA Setup“) bzw. „Enabled“ (Menü „Setup“ des Remote-Controllers) eingestellt sein. Wenn Sie einen Clip nicht benennen können, überprüfen Sie diesen Parameter auf der Remote-Maschine.

9.3.7 AUSWÄHLEN EINES CLIPS MITTELS TABLETT UND STIFT

Um eine bestimmte Seite oder Bank mithilfe des Tabletts aufzurufen, klicken Sie mit dem Stift auf die gewünschte Seiten-/Banknummer in der untersten Zeile des Bildschirms. Wenn Sie auf einen der roten Pfeile oben, unten, rechts und links im Bildschirm klicken, gelangen Sie zur entsprechenden benachbarten Seite/Bank:

- Pfeil links/rechts: Wechsel zur vorherigen / nächsten Seite
- Pfeil nach oben/unten: Wechsel zur vorherigen / nächsten Bank

Wenn ein Clip in einer bestimmten Position vorhanden ist, wird der Clip in BLAU hervorgehoben. Nach dem Auswählen des Clips wird der Clip in ORANGE hervorgehoben.

Um einen Clip auf den durch den ersten Remote kontrollierten primären Kanal zu laden, klicken Sie einfach mit dem Stift auf den Clip. Wenn sich der Kanal, auf den der Clip geladen werden soll, im Modus „**Plst Edit**“ mit einem zugeordneten PRV-Kanal befindet, wird der Clip automatisch auf den PRV-Kanal geladen.

9.3.8 AUSWÄHLEN EINES CLIPS MITHILFE DER TASTATUR

Die Navigation im Bildschirm „Clip“ ist auch mithilfe der PC-Tastatur möglich. Die grünen Pfeile um den Clip herum zeigen die aktuelle Position des Cursors an. Mithilfe der Pfeiltasten (↑, ↓, ←, →) auf der Tastatur können Sie den Cursor im Bildschirm bewegen. Es sind immer nur zwei Bänke auf einmal sichtbar.

Zum Anzeigen anderer Bänke drücken Sie **ALT +** ← / → oder **Bild↑/Bild↓**, um horizontal zwischen Seiten zu wechseln, bzw. **ALT +** ↑ / ↓, um vertikal zwischen Bänken zu wechseln. Um auf Bank 1 der aktuellen Seite zu gelangen, drücken Sie die Taste **HOME**, um auf die Playlist-Bank der aktuellen Seite zu gelangen, drücken Sie die Taste **END**[1].

Wenn sich der Cursor auf dem gewünschten Clip befindet, drücken Sie **ENTER**, um den Clip auf den vom ersten Remote kontrollierten primären Kanal oder auf den im Setup definierten VGA-Abrufkanal zu laden. Wenn sich der Kanal, auf den der Clip geladen werden soll, im Modus „**Plst Edit**“ mit einem zugeordneten PRV-Kanal befindet, wird der Clip automatisch auf den PRV-Kanal geladen.

Wenn der Bildschirm „Clip“ mit den Clips und Playlists einer Netzwerk-Maschine verbunden ist, kann der Bildschirm durch Drücken der Tastenkombination **ALT+L** wieder auf die lokalen Clips und Playlists geschaltet werden.

[1] Beim Versuch, die Playlist-Bank der Seite 10 aufzurufen, wechselt die Anzeige automatisch auf die Playlist-Bank der Seite 9, da die Playlists der Seite 10 für externe Protokolle reserviert ist.

9.3.9 SO WECHSELN SIE DIE PRIMÄRE KAMERA EINES CLIPS

1. Positionieren Sie im Bildschirm „Clip“ den Cursor auf die gewünschte Kamera.
2. Drücken Sie die Taste **F4** auf der PC-Tastatur oder klicken Sie mit dem Stift auf die entsprechende Funktion der Funktionsleiste.

   → Diese Kamera wird zur neuen primären Kamera.

   → Wenn die ausgewählte Kamera eine sekundäre Kamera ist (gekennzeichnet durch „=“), wird diese Kamera zur primären Kamera und die vorherige primäre Kamera wird zur sekundären Kamera.

9.3.10 ABRUFEN EINES CLIPS

9.3.10.1 SO RUFEN SIE EINEN CLIP DER MASCHINE AUF, MIT DER SIE ZURZEIT VERBUNDEN SIND

Die Maschine, mit der Sie verbunden sind, wird links in der Titelleiste angezeigt.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip der Maschine, mit der Sie verbunden sind, abzurufen:

1. Tippen Sie 3 oder 4 Stellen der ID ein (Bsp.: 111 oder 111A). Die Eingabe wird im Feld „Name“ angezeigt.
2. Drücken Sie **F3**.
   - Wenn Sie lediglich 3 Stellen eingeben, wird die primäre Kamera ausgewählt.
   - Bei Eingabe von 4 Stellen wird der Clip entsprechend des angegebenen Kamerawinkels ausgewählt.
   - Wenn kein Clip der Eingabe entspricht, wird keine Auswahl vorgenommen.

Anmerkung

Das Feld „Name“ kann zu jeder Zeit durch Drücken der Taste **ESC** gelöscht werden.

9.3.10.2 SO RUFEN SIE EINEN CLIP EINER MASCHINE AUF, MIT DER SIE NICHT VERBUNDEN SIND

1. Tippen Sie 3 oder 4 Stellen der ID ein, gefolgt von dem Zeichen „/“ und der Netzwerk-Nummer der Maschine. Bsp.: 111/03 oder 111A/03. Um einen lokalen Clip aufzurufen, geben Sie, unabhängig davon, mit welcher Maschine Sie verbunden sind, 00 als Netzwerk-Nummer ein. Bsp.: 111/00 oder 111A/00.
2. Drücken Sie **F3**.

9.3.11 So stornieren Sie eine Netzwerk-Kopie auf dem VGA

Wählen Sie den Clip aus und drücken Sie die Tasten **CTRL+DELETE**. Es wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt: „Cancel network copy?“ (Netzwerk-Kopie abbrechen?) ESC: Do not cancel copy - ENTER: Cancel copy” (Taste MENU: Nicht abbrechen – ENTER: Abbrechen)

Wenn mithilfe der Option „**Copy Clip**“ mehrere Kameras desselben Clips kopiert werden und einige dieser Kameras vor dem Ausführen der Funktion „Cancel“ bereits kopiert wurden, werden die kopierten Dateien nicht gelöscht, es wird lediglich der Kopiervorgang für die noch nicht und noch nicht vollständig kopierten Kameras abgebrochen. Der Kopiervorgang anderer Clips wird nicht abgebrochen.

Die Funktion „Cancel“ ist selbst dann möglich, wenn die Zielseite für das Kopieren des Clips geschützt ist.

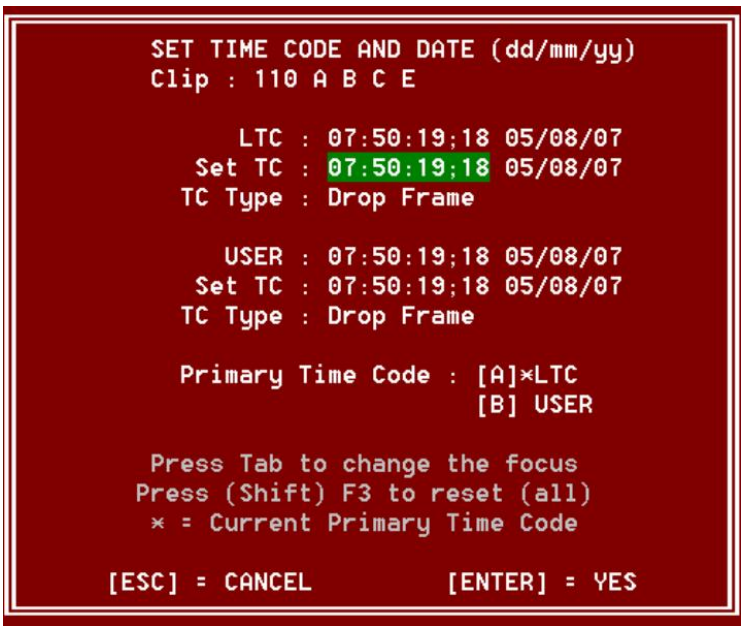
9.3.12 So setzen Sie den Time Code des aktuellen Clips neu

Gehen Sie wie folgt vor, um den Time Code des aktuellen Clips neu zu setzen:

1. Rufen Sie den gewünschten Clip auf, indem Sie den Cursor auf den Clip positionieren und dann **ENTER** drücken, oder indem Sie mit dem Stift auf den gewünschten Clip klicken.

2. Drücken Sie auf der Tastatur **ALT+T**, um die Funktion „SET TC“ aufzurufen.

   Der Bildschirm ‚Set Time Code’ wird angezeigt (ohne das Feld „TC Type” im PAL-Modus - siehe Anmerkung unten):


SET TIME CODE AND DATE (dd/mm/yy)
Clip : 110 A B C E
LTC : 07:50:19;18 05/08/07
Set TC : 07:50:19;18 05/08/07
TC Type : Drop Frame
USER : 07:50:19;18 05/08/07
Set TC : 07:50:19;18 05/08/07
TC Type : Drop Frame
Primary Time Code : [A]*LTC
[B] USER
Press Tab to change the focus
Press (Shift) F3 to reset (all)
* = Current Primary Time Code
[ESC] = CANCEL
[ENTER] = YES

3. Wenn Sie den LTC-Time Code und das Datum ändern möchten, geben Sie den neuen Time Code für den Short IN-Punkt und das Datum für den Clip in das Feld **Set TC** unter dem Feld LTC ein.

4. Wenn Sie den benutzerdefinierten Time Code und das Datum ändern möchten, geben Sie den neuen Time Code für den Short IN-Punkt und das Datum für den Clip in das Feld **Set TC** unter dem Feld **USER** ein.
5. Wenn Sie den primären Time Code für diesen Clip ändern möchten, drücken Sie die Taste **A** oder **B**, die dem erforderlichen primären TC entspricht.
6. Drücken Sie **F2**, um Modus „CAM“ oder Modus „CLIP“ auszuwählen.
   - Im Modus „CAM“ wird nur der Time Code des auf den primären Kanal geladenen Kamerawinkels geändert.
   - Im Modus „CLIP“ werden die Time Codes aller Kamerawinkel des Clips geändert.
7. Drücken Sie zum Bestätigen **ENTER** oder zum Abbrechen **ESC**.

Der gesamte Clip wird mit dem neuen Time Code aktualisiert, um einen kontinuierlich verlaufenden Time Code zu gewährleisten.

Anmerkung

In dem Modi „59.94Hz“ (NTSC) können Sie durch Drücken der Leertaste zwischen Modi „DROP FRAME“ und „NON DROP FRAME“ auswählen.

9.3.13 KOPIEREN UND VERSCHIEBEN VON CLIPS UND PLAYLISTS

Das Kopieren und das Verschieben von Clips und Playlists im VGA werden mithilfe der Funktionen „CUT“ (Ausschneiden), „COPY“ (Kopieren) und „PASTE“ (Einfügen) vorgenommen.

9.3.13.1 ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE

CLIPS

- Wenn Clips mithilfe der Funktion „**Cut**“ in die Zwischenablage geladen wurden, werden die originalen Clips nach dem Einfügen in die neue Position gelöscht.
- Im Modus „CAM“ wird nur der ausgewählte Kamerawinkel des Clips **ausgeschnitten/kopiert/eingefügt**. Im Modus „CLIP“ werden alle vorhandenen Kamerawinkel **ausgeschnitten/kopiert**.
- Bei der Funktion „**Paste**“ werden im Modus „CLIP“ lediglich die im Ziel-Clip verfügbaren Kamerapositionen eingefügt. Sollten auf der Ziel-Speicherposition bereits einige Kamerawinkel vorhanden sein, so werden nur die Winkel eingefügt, die noch frei sind, die bereits vorhandenen Winkel werden nicht überschrieben.
- Die Funktion „**Cut & Paste**“ hat dieselben Auswirkungen wie die Funktion „**Move Clip**“, d.h. alle Verknüpfungen zu diesem Clip in Playlists werden auf dem neuen Speicherort aktualisiert. Dies ist beim Ausführen von **Copy & Paste** und dem anschließenden manuellen Löschen des Clips nicht der Fall.

PLAYLISTS

- Playlists können lediglich auf lokalen Playlist-Speicherplätzen eingefügt werden. Dies bedeutet, dass Netzwerk-Playlists nur durch „Pulling“ von der Netzwerk-Maschine auf die lokale Maschine kopiert werden können.
- Beim Kopieren einer Playlist mithilfe der Funktionen **Cut/Copy/Paste** im Bildschirm „Clip“ wird lediglich die EDL (d.h. die Liste der Clips) kopiert, die Clips selbst verbleiben jedoch am ursprünglichen Speicherort. Wenn der Operator auch eine Kopie aller in der Playlist enthaltenen Netzwerk-Clips erstellen möchte, muss das Kopieren der Playlist am EVS Remote-Bedienfeld vorgenommen werden. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 11 „Verwalten von Playlists“ auf Seite 91.

9.3.13.2 FELD „CLIPBOARD“

In diesem Bereich wird der Inhalt der Zwischenablage angezeigt: Clip/Playlist-Nummer, Netzwerk-Nummer, wenn sich der zu kopierende Clip/die zu kopierende Playlist auf einer Netzwerk-Maschine befindet, und die ausgewählte(n) Kamera(s) eines Clips.

Im Rest der Zeile werden die verfügbaren Funktionen („Copy“, „Cut“, „Paste“) und die entsprechenden Tastenkombinationen angezeigt. Diese Funktionen können auch durch Klicken auf die entsprechende Fläche aufgerufen werden.

9.3.13.3 CTL+X: AUSSCHNEIDEN

1. Positionieren Sie den Cursor auf den Clip/die Playlist, den/die Sie „ausschneiden“ möchten.
2. Drücken Sie **CTRL+X** auf der PC-Tastatur oder klicken Sie mit dem Stift auf den entsprechenden Bereich.

9.3.13.4 CTL+C: KOPIEREN

1. Positionieren Sie den Cursor auf den Clip/die Playlist, den/die Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie **CTRL+C** auf der PC-Tastatur oder klicken Sie mit dem Stift auf den entsprechenden Bereich.

9.3.13.5 CTL+V: EINFÜGEN

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Speicherposition für den Clip/die Playlist, an die der Inhalt der Zwischenablage gespeichert werden soll.
2. Drücken Sie **CTRL+V** oder klicken Sie auf den entsprechenden Bereich des Bildschirms.

9.3.13.6 CTL+DEL: LÖSCHEN

1. Positionieren Sie den Cursor auf den Clip/die Playlist, den/die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie **CTRL+DEL** oder klicken Sie mit dem Stift auf den entsprechenden Bereich im Bildschirm „Clip“.

   → Im Modus „CAM“ wird nur die ausgewählte Kamera gelöscht.

   → Im Modus „CLIP“ werden alle Kameras des Clips gelöscht.

Wichtig

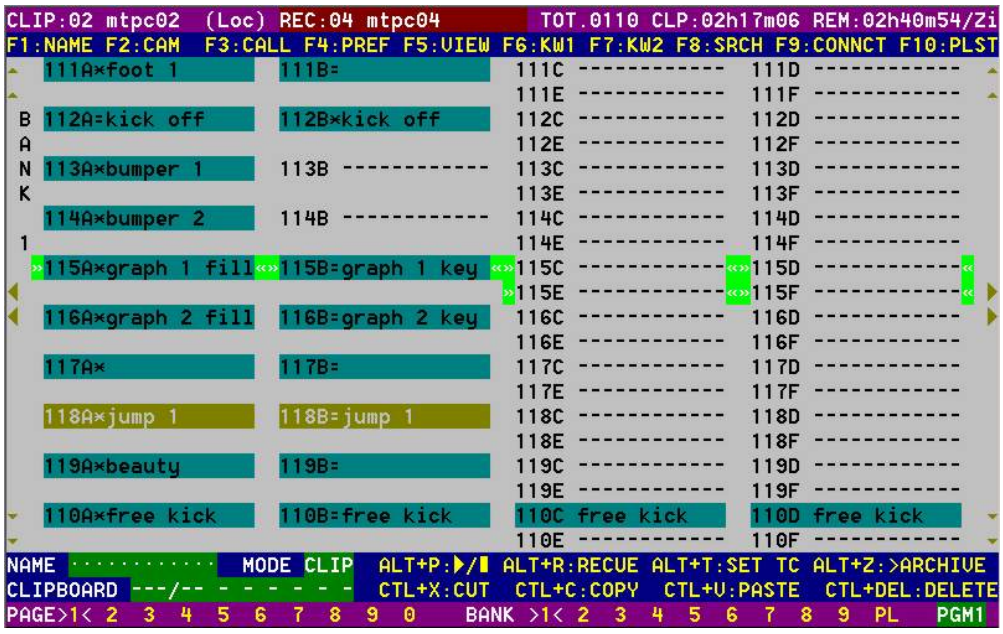
Clips/Playlists können nicht gelöscht werden, solange sie On-Air sind.

Anmerkung

- Wird ein Clip gelöscht, so wird er auch automatisch aus allen Playlists entfernt, in die er eingefügt wurde.
- Wenn ein Clip „geschützt“ ist oder wenn im Menü „Setup“ (S. 3.1 F2) die Option „Confirm Delete Clip“ auf „Yes“ eingestellt ist, wird vor dem Löschen der ausgewählten Clips eine Bestätigung verlangt.

9.3.14 BILDSCHIRM „CLIP“ – ERWEITERTE ANSICHT

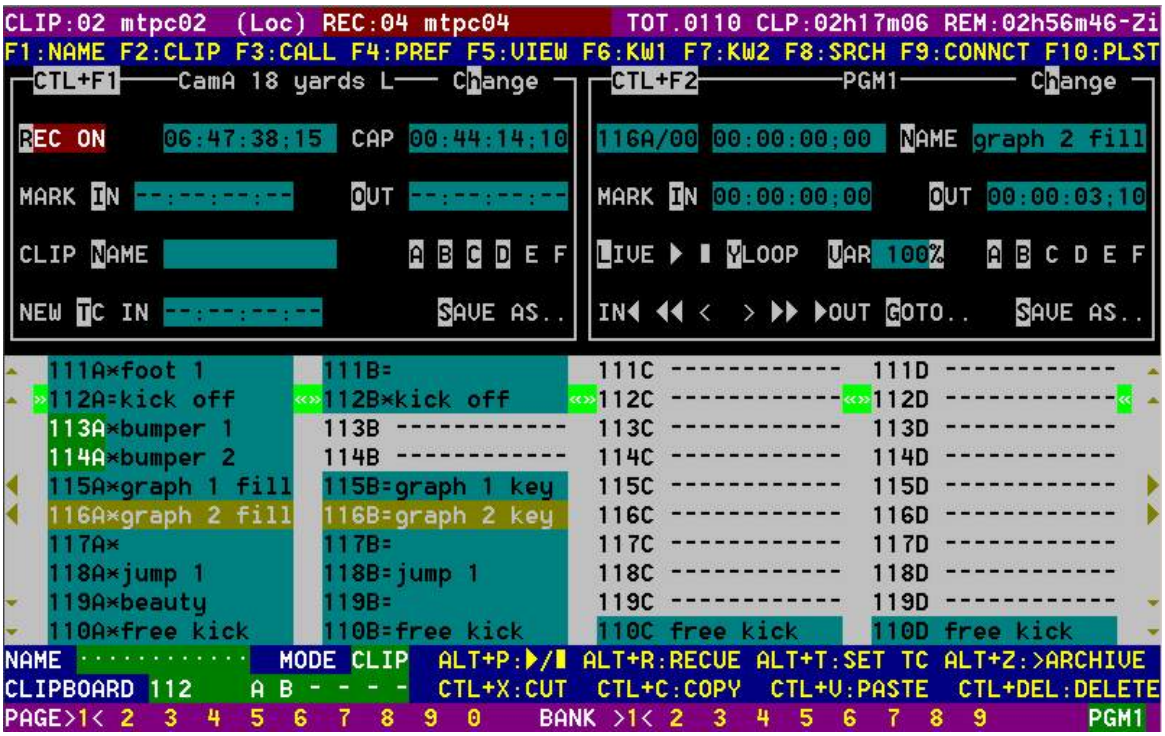
Die erweiterte Ansicht zeigt die Kameras A bis F anstatt A bis D. Es kann immer nur 1 Bank gleichzeitig angezeigt werden. Sie können durch Drücken der Taste **F5** auf der PC-Tastatur oder durch Klicken auf den Bereich „F5:VIEW“ im Bildschirm zwischen Standard- und erweiterter Ansicht wechseln.



9.4 VERWENDUNG DES VDR-BEDIENFELDS

Sie können das VDR-Bedienfeld von jedem VGA-Bildschirm aus durch Drücken der Tastenkombination **SHIFT+F9** auf der PC-Tastatur aufrufen. Der untere Abschnitt des VDR-Bedienfelds entspricht dem Bildschirm „Clip“ und bietet die gleichen Funktionen. Der obere Abschnitt des VDR-Bedienfelds zeigt zwei Fenster, die jeweils die Kontrolle über einen (1) Kanal des Servers übernehmen können.

Durch Drücken von **SHIFT+F9** im VDR-Bedienfeld kehrt der VGA in den Bildschirmmodus „Clip“ zurück.



9.4.1 VDR-BEDIENFELD – UNTERER ABSCHNITT

Das „Browsen“ von Clips, die Anzeigemodi (Standard oder Erweitert), die Funktionen im VDR-Bedienfeld zum Aufrufen, Verschieben und Kopieren usw. von Clips werden genauso ausgeführt, wie bereits vom Bildschirm „Clip“ bekannt. Das Fenster CONNECT wird durch Drücken der Taste **F9** aufgerufen und ermöglicht den Verbindungsaufbau zu anderen Servern im Netzwerk.

9.4.2 VDR-BEDIENFELD – OBERER ABSCHNITT

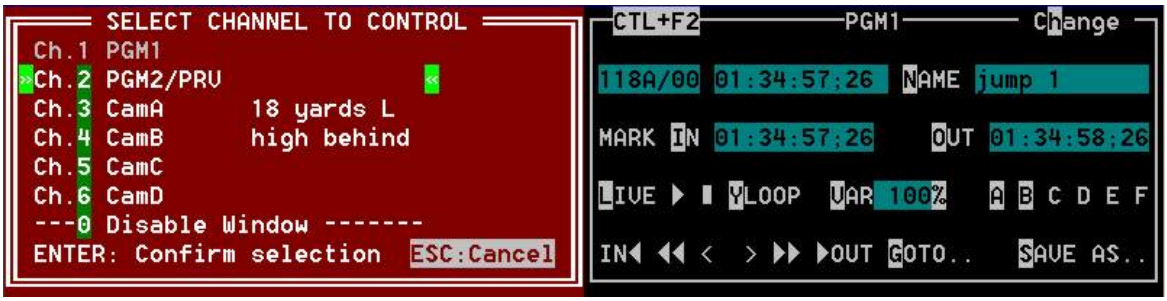
Die zwei Fenster des oberen Abschnitts können jeweils einem Kanal des Servers zugeordnet werden. Wenn Sie das VDR-Bedienfeld erstmalig nach dem Starten der Anwendung aufrufen, sind die Steuerelemente beider Fenster inaktiv.

Drücken Sie **CTRL+F1**, um die Kontrolle über das linke Fenster zu übernehmen, oder drücken Sie **CTRL+F2** für das rechte Fenster. Der Rahmen um das entsprechende Fenster wird grün. Beachten Sie, das immer nur ein Fenster aktiv sein kann. Innerhalb des aktiven Fensters zeigen grün hervorgehobene Buchstaben/Zahlen das Tastaturkürzel für die entsprechende Funktion: drücken Sie **ALT+ den grün hervorgehobenen Buchstaben**. Alle Funktionen sind auch durch Klicken mit dem Stift aktivierbar.

Wichtig

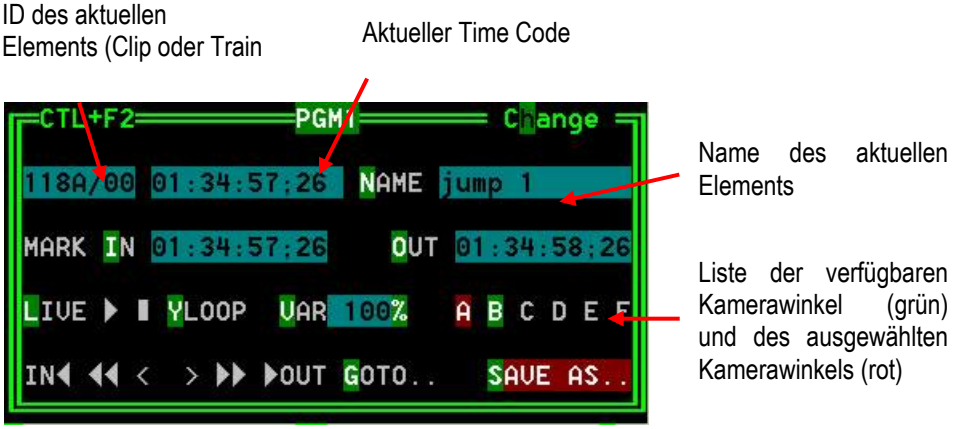
Die Kontrolle eines Kanals anhand des VDR-Bedienfelds erfolgt parallel zu jedem anderen Controller, der möglicherweise diesem Kanal zugeordnet ist: EVS Remote-Panel oder externes Protokoll. Ein Befehl, der vom VDR-Bedienfeld an einen Kanal gesendet wird, überschreibt jede andere Aktion, die der Kanal möglicherweise zurzeit ausführt.

Der Name des den einzelnen Fenstern zurzeit zugeordneten Kanals wird oben im entsprechenden Fenster angezeigt. Um dem entsprechenden Fenster einen anderen Kanal zuzuordnen, drücken Sie **ALT+H**. Auf der anderen Seite wird ein neues Fenster angezeigt, in dem ein anderer Kanal ausgewählt werden kann.


SELECT CHANNEL TO CONTROL
Ch.1 PGM1
»Ch.2 PGM2/PRV «
Ch.3 CamA 18 yards L
Ch.4 CamB high behind
Ch.5 CamC
Ch.6 CamD
---0 Disable Window -------
ENTER: Confirm selection ESC:Cancel
CTL+F2 PGM1 Change
118A/00 01:34:57:26 NAME jump 1
MARK IN 01:34:57:26 OUT 01:34:58:26
LIVE YLOOP VAR 100% A B C D E F
IN OUT GOTO.. SAVE AS..

Wählen Sie den Kanal mithilfe der Pfeiltasten ↑/↓ aus und drücken Sie **ENTER**, oder drücken Sie direkt **ALT+ die Nummer des grün hervorgehobenen Kanals**. Die Wiedergabekanäle, die bereits zugeordnet wurden, werden grau dargestellt und können nicht ausgewählt werden. Wählen Sie „0 – Disable Window“ aus, wenn Sie dem Fenster keinen Kanal zuordnen möchten. In Abhängigkeit davon, ob dem Fenster des VDR-Bedienfelds ein Wiedergabe- oder ein Aufnahmekanal zugeordnet wurde, wird der Inhalt des Fensters automatisch aktualisiert.

9.4.3 VDR-BEDIENFELD – FENSTER „PLAYER“


ID des aktuellen Elements (Clip oder Train
Aktueller Time Code
CTL+F2 PGM1 Change
118A/00 01:34:57:26 NAME jump 1
MARK IN 01:34:57:26 OUT 01:34:58:26
LIVE YLOOP VAR 100% A B C D E F
IN OUT GOTO.. SAVE AS..
Name des aktuellen Elements
Liste der verfügbaren Kamerawinkel (grün) und des ausgewählten Kamerawinkels (rot)

9.4.3.1 SO LADEN SIE EINEN AUFNAHMEKANAL

Drücken Sie **ALT+L**, um den Modus „LIVE“ zu aktivieren (der klicken Sie auf die Funktion „LIVE“) und drücken Sie anschließend **ALT+ den Buchstaben des gewünschten Aufnahmekanals** (A/B/C/D/E/F), oder klicken Sie auf den Kanal. Die Buchstaben der entsprechenden verfügbaren Aufnahmekanäle sind grün hervorgehoben, der Buchstabe des aktuellen Aufnahmekanals rot.

9.4.3.2 SO LADEN SIE EINEN CLIP

Positionieren Sie den Cursor mithilfe der Pfeiltasten im unteren Abschnitt des VDR-Bedienfelds auf den gewünschten Clip und drücken Sie **ENTER** oder klicken Sie mit dem Stift auf den gewünschten Clip. Sie können auch die Clip-ID eingeben und **F3** drücken. Um einen anderen Kamerawinkel in einem Clip auszuwählen, drücken Sie **ALT+ den Buchstaben der gewünschten Kamera** (A/B/C/D/E/F) oder klicken Sie auf den Buchstaben. Verfügbare Kamerawinkel sind GRÜN hervorgehoben, der aktuelle Kamerawinkel ROT.

9.4.3.3 WIEDERGEBEN/BROWSEN DES GELADENEN ELEMENTS

Befehl	Erläuterung
ALT+P	Wiedergeben ab / Pausieren am aktuellen Bild
ALT+Y	Wiedergeben des Clips im Modus „Endless Loop“ (Endlosschleife). Der Clip wird ab dem aktuellen Bild bis zum Short OUT-Punkt wiedergegeben und anschließend automatisch zum Short IN-Punkt zurückgefahren und ab dort erneut wiedergegeben usw.
ALT+V	Wiedergabe mit der im Feld VAR festgelegten Geschwindigkeit. Um den Geschwindigkeitswert im Feld VAR zu bearbeiten, drücken Sie **ALT+%** (OHNE TASTE **SHIFT**!), geben Sie die gewünschte Geschwindigkeit ein und drücken Sie **ENTER** zur Bestätigung.
</> (ohne Taste SHIFT)	1 Field zurück/vorwärts
SHIFT + < / >	1 Sekunde zurück/vorwärts
CTRL + < / >	Schnellrücklauf / Schnellvorlauf. Nach dem Loslassen der Taste wird das „Browsen“ fortgesetzt.
ALT + < / >	Gehe zu IN/OUT
ALT + G	Gehe zu Time Code

9.4.3.4 So erstellen Sie einen Clip mit dem VDR-Bedienfeld „Player“

1. Laden Sie einen Aufnahmekanal.
2. Suchen Sie im Aufnahmekanal bis zum gewünschten Short IN-Punkt oder Short OUT-Punkt und markieren Sie den Short IN-Punkt bzw. Short OUT-Punkt durch Drücken von **ALT+I** bzw. **ALT+O**. Der Cursor wird automatisch in das Feld daneben positioniert, damit der Operator bei Bedarf den Time Code für den gewünschten Short IN bzw. Short OUT-Punkt manuell eingeben kann[1]. Drücken Sie zum Bestätigen **ENTER** oder zum Abbrechen **ESC**.
3. Wiederholen Sie diesen Vorgang für den komplementären Short IN / Short OUT-Punkt. Dies ist nicht zwingend notwendig. Wenn lediglich ein Short IN- oder ein Short OUT-Punkt markiert ist, wird der fehlende Punkt anhand der im Menü „Setup“ (S. 2.2 F2) definierten **Default Clip Duration** (voreingestellte zeitliche Länge des Clips) festgelegt.
4. Drücken Sie **ALT+S**, um den Clip zu speichern. Das Fenster „Save as“ wird angezeigt und gibt dem Operator die Möglichkeit, den Clip bei Bedarf zu benennen bzw. umzubenennen. Durch Drücken der Taste **ENTER** wird der Clip am von der aktuellen Cursorposition im unteren Abschnitt des VDR-Bedienfelds markierten Speicherort gespeichert. Während das Fenster „Save as“ angezeigt wird, kann der Operator immer noch die Datenbank durchsuchen, eine andere Seite und eine andere Bank auswählen und sogar über das Fenster CONNECT eine Verbindung zu einer anderen Maschine im Netzwerk herstellen. Durch Drücken von **ALT+U** wird der Clip auf der ersten verfügbaren Clip-Speicherposition[2] des ausgewählten Servers gespeichert.

9.4.3.5 Bearbeiten eines Clips mithilfe des VDR-Bedienfelds „Player“

Nach dem Laden des gewünschten Clips stehen die folgenden Funktionen zur Verfügung:

Befehl	Erläuterung
ALT+N	Umbenennung des Clips. Tippen Sie den gewünschten Clipnamen ein und drücken Sie zum Bestätigen **ENTER** oder zum Abbrechen **ESC**.
ALT+I / ALT+O	Setzt einen neuen Short IN- / Short OUT-Punkt auf dem aktuellen Bild. Der Cursor wird automatisch in das Feld daneben positioniert, damit der Operator bei Bedarf den Time Code für den gewünschten Short IN bzw. Short OUT-Punkt manuell eingeben kann. Drücken Sie zum Bestätigen **ENTER** oder zum Abbrechen **ESC**.

[1] Für den Fall, dass der Operator den Time Code des IN-/ OUT-Punktes kennt, ist es nicht nötig, dieses Bild manuell anzufahren. Er kann **ALT+I** drücken, anschließend den Wert für den Time Code des IN-/OUT-Punktes eingeben und mit **ENTER** bestätigen.
[2] Die erste freie Speicherposition ist die Position, in der noch kein Kamerawinkel vorhanden ist.

9.4.3.6 So erstellen Sie eine Kopie eines Clips mit dem VDR-Bedienfeld „Player“

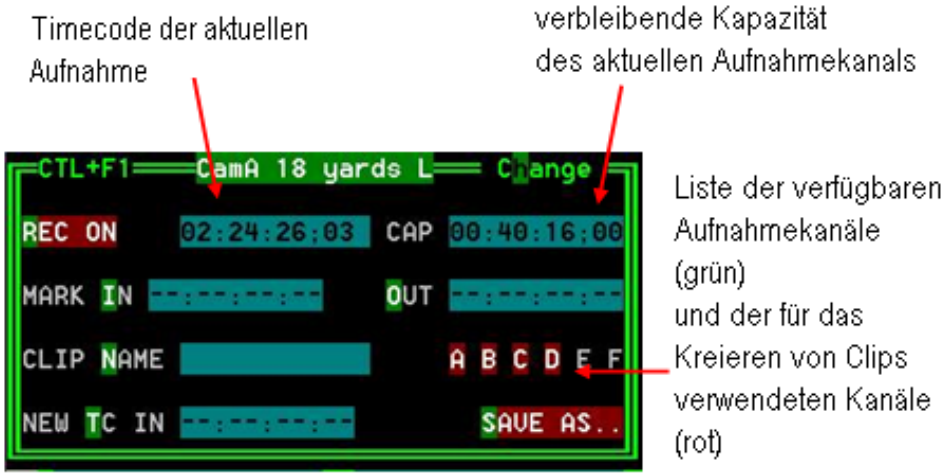
1. Laden Sie den originalen Clip.
2. Drücken Sie **ALT+S**, um den Clip an einem anderen Speicherort zu speichern. Dadurch wird eine Kopie des Clips erzeugt.

   Bei diesem Vorgang hat der Operator auch die Möglichkeit, den Clip umzubenennen. Durch Drücken der Taste **ENTER** wird der Clip an der aktuellen Cursorposition gespeichert, durch Drücken von **ALT+U** wird der Clip an der ersten freien Speicherposition auf dem ausgewählten Server gespeichert.

Anmerkung

Die Funktionen „CUT“/„COPY“/„PASTE“ sind jederzeit innerhalb des VDR-Bedienfelds verfügbar, um Clips in den unteren Abschnitt des VDR-Bedienfelds zu kopieren und zu verschieben, auch wenn eines der Fenster im oberen Abschnitt aktiv ist.

9.4.4 VDR-Bedienfeld – Fenster „Recorder“



Mithilfe des VDR-Bedienfelds „Recorder“ kann die Aufnahme gestoppt werden und es können Clips aus den lokalen Aufnahmekanälen erstellt werden. So können z. B. Clips auf einem Server erstellt werden, der nicht über einen Wiedergabekanal verfügt.

9.4.4.1 So starten/stoppen Sie die Aufnahme

Drücken Sie **ALT+R**, um die Aufnahme der dem Fenster zugeteilten Aufnahme zu starten bzw. zu stoppen. Es wird keine Bestätigung verlangt.

Wichtig

Im Modus „LSM“ werden ALLE Recorder gestoppt, um die Synchronität zwischen allen Aufnahmekanälen beizubehalten.

9.4.4.2 Erstellen von Clips mithilfe des VDR-Bedienfelds „Recorder“

1. –Drücken Sie **ALT+I** bzw. **ALT+O**, um einen Short IN bzw. Short OUT-Punkt auf dem letzten aufgenommenen Bild zu markieren. Im benachbarten Feld wird der Time Code angezeigt, und der Cursor wird automatisch in das Feld daneben positioniert, damit der Operator bei Bedarf den Time Code für den gewünschten Short IN- bzw. Short OUT-Punkt manuell bearbeiten kann. Drücken Sie zum Bestätigen **ENTER** oder zum Abbrechen **ESC**.
2. Wiederholen Sie diesen Vorgang für den komplementären Short IN- / Short OUT-Punkt. Dies ist nicht zwingend notwendig. Wenn lediglich ein Short IN- oder ein Short OUT-Punkt markiert ist, wird der fehlende Punkt anhand der im Menü „Setup“ (S. 2.2 F2) definierten **Default Clip Duration** (voreingestellte zeitliche Länge des Clips) festgelegt.
3. Legen Sie fest, von welchen Aufnahmekanälen die Clips zu erzeugen sind: drücken Sie **ALT+ Buchstabe** (A/B/C/D/E/F) eines Aufnahmekanals, um den Kanal auszuwählen bzw. um die Auswahl des Kanals aufzuheben. ROT hervorgehobene Buchstaben bedeuten, dass der Clip aus dem entsprechenden Aufnahmekanal erzeugt wird, grün hervorgehobene Buchstaben bedeuten, dass der entsprechende Aufnahmekanal zwar verfügbar ist, jedoch nicht für das Erzeugen eines Clips genutzt wird.
4. Um den Clip zu benennen, drücken Sie **ALT+N**, geben Sie den gewünschten Namen ein und drücken Sie **ENTER** zur Bestätigung.
5. Der Operator kann außerdem den Time Code des IN-Punktes des Clips auf einen neuen Wert setzen. Drücken Sie **ALT+T**, geben Sie den gewünschten Wert ein und bestätigen Sie mit **ENTER**. Beim Erstellen des Clips ersetzt dieser Time Code den ursprünglichen Time Code des Short IN-Punktes.
6. Drücken Sie **ALT+S**, um die Clips zu speichern. Bei diesem Vorgang hat der Operator noch die Möglichkeit, den Clip umzubenennen. Durch Drücken der Taste **ENTER** wird der Clip an der aktuellen Cursorposition gespeichert, durch Drücken von **ALT+U** wird der Clip an der ersten freien Speicherposition auf dem ausgewählten Server gespeichert.

10. Verwalten von Keywords

Jedem Clip auf dem Server können 3 Keywords und ein Ranking zugeordnet werden. Werte für das Ranking sind: –, *, **, ***. Die Keywords werden aus einer benutzerdefinierten Keyword-Datei ausgewählt, die bis zu 200 Keywords aus jeweils 12 Zeichen enthält.

Diese Informationen (Keywords, Ranking) können dann mit anderen Suchkriterien (Time Code, Datum) kombiniert werden, um die Datenbank des Servers nach den Suchkriterien entsprechenden Clips zu durchsuchen.

Die Vergabe von Keywords und Rankings sowie die Suchfunktionen sind sowohl vom EVS Remote-Panel als auch vom VGA-Bildschirm und PC-Tastatur durchführbar. Diese Funktionen stehen nur zur Verfügung, wenn die Lizenzcodes 124 (Funktionen für die Datenbanksuche) und 125 (Funktionen für das Zuweisen von Keywords) auf dem Server installiert sind.

10.1 ERSTELLEN UND AUSWÄHLEN DER KEYWORD-DATEI

Die Keyword-Datei ist eine einfache Textdatei mit einem Namen aus 8 Zeichen und der Erweiterung .KWD. Alle Keyword-Dateien müssen sich im Verzeichnis „Multicam\KWD“ des Servers befinden. Beim Installieren von Multicam ab Version 6.01.43 wird eine Beispiel-Keyword-Datei (SAMPLE.KWD) installiert. Der Inhalt einer Keyword-Datei hat folgenden Aufbau:

```
1 = action_1
2 = action_2
3 = action_3
4 = action_4
5 = action_5
6 = action_6
7 = action_7
8 = action_8
9 = action_9
10 = action_10
11 = action_11
12 = action_12
13 = action_13
14 = action_14
15 = action_15
16 = action_16
17 = action_17
18 = action_18
19 = action_19
20 = action_20

21 = player_A1
22 = player_A2
23 = player_A3
24 = player_A4
25 = player_A5
```

```
26 = player_A6
27 = player_A7
28 = player_A8
29 = player_A9
30 = player_A10
31 = player_A11
32 = player_A12
33 = player_A13
34 = player_A14
35 = player_A15
36 = player_A16
37 = player_A17
38 = player_A18
39 = player_A19
40 = player_A20

41 = player_B1
42 = player_B2
43 = player_B3
44 = player_B4
45 = player_B5
46 = player_B6
47 = player_B7
48 = player_B8
49 = player_B9
50 = player_B10
51 = player_B11
52 = player_B12
53 = player_B13
54 = player_B14
55 = player_B15
56 = player_B16
57 = player_B17
58 = player_B18
59 = player_B19
60 = player_B20
…usw.… bis 200 = letztes
Keyword
```

Jedes Keyword kann aus bis zu 12 Zeichen inkl. Leerzeichen bestehen. Vermeiden Sie Sonderzeichen, da die meisten Sonderzeichen von der Multicam-Anwendung nicht gelesen werden können. Wenn ein Keyword länger als 12 Zeichen ist, werden nur die ersten 12 Zeichen verwendet, alle weiteren Zeichen werden automatisch abgeschnitten.

10.1.1 ERSTELLEN EINER KEYWORD-DATEI AM PC

Eine Keyword-Datei kann auf jedem PC mit einem simplen Textbearbeitungsprogramm erstellt werden. Stellen Sie sicher, dass der Dateiname nicht mehr als 8 Zeichen enthält, dass alle Zeichen im Dateinamen zulässig sind und dass der Dateiname die Erweiterung .KWD hat. Die Datei kann dann per Floppy-Disk auf den Server importiert werden, entweder manuell über DOS oder mithilfe der Funktion „**Import/Export Keyword Files**“ im EVS-Menü „Maintenance“ (detaillierte Erläuterungen zu dieser Option finden Sie in „XT Technische Referenz“).

10.1.2 AUSWÄHLEN DER AKTIVEN KEYWORD-DATEI

In der Multicam-Software kann die aktive Keyword-Datei entweder im Bildschirm „VGA Setup“ oder im Menü „Setup“ des EVS Remote-Panels (S. 3.2 F1) ausgewählt werden.

Der Operator kann jede beliebige unter Multicam\DIRECTORY vorhandene Datei .KWD auswählen. Wenn die Maschine mit anderen Systemen im EVS SDTI-Netzwerk verbunden ist, verteilt der Netzwerkserver automatisch die aktuelle Keyword-Datei an alle anderen Benutzer im Netzwerk.

An jedem System im Netzwerk kann der Operator festlegen, ob mit der vom Netzwerkserver gesendeten Datei (setzen Sie den Parameter **Keywords File** auf „SERVER“) oder mit einer lokalen Datei gearbeitet wird.

Anmerkung

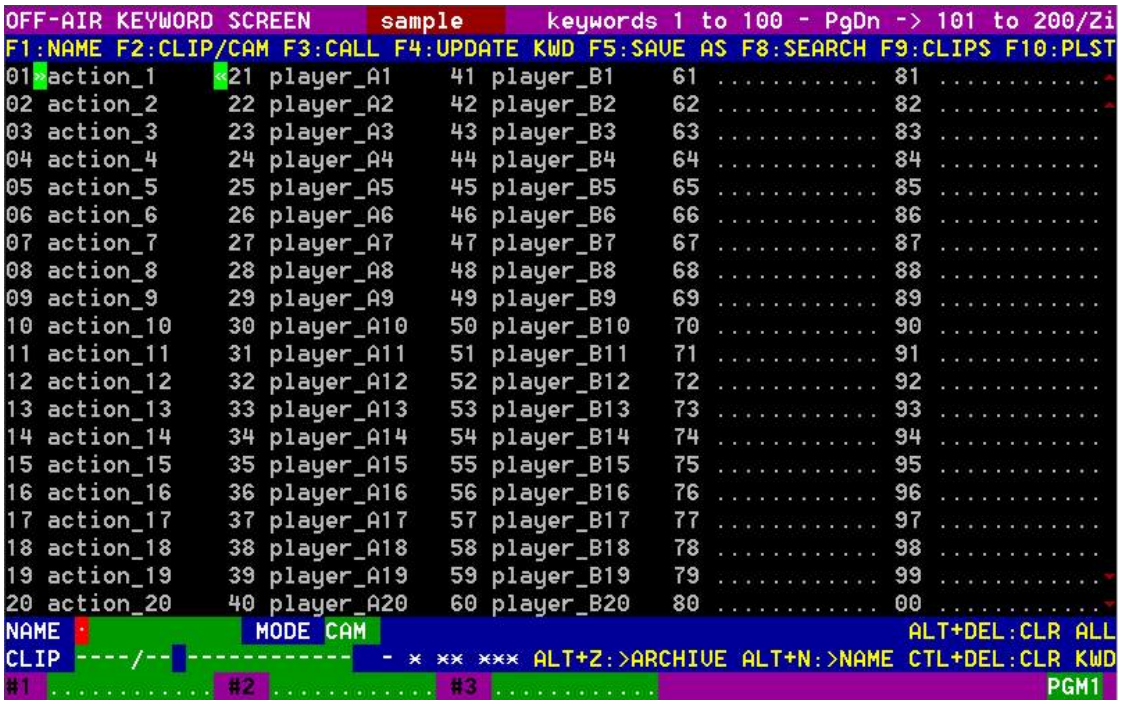
Normalerweise ist der Netzwerkserver die Maschine, die als solcher im Menü „EVS Configuration“ festgelegt wurde.

Wenn jedoch aus irgendeinem Grund Störungen im Netzwerk auftreten oder die als Netzwerkserver festgelegte Maschine nicht verfügbar ist, wird diese Aufgabe, einschließlich der Verteilung der Keywords-Datei, automatisch von einer anderen Maschine (der Master-Maschine mit der höchsten Seriennummer) im Netzwerk übernommen. Auch wenn der ursprüngliche Netzwerkserver wieder im Netzwerk verfügbar ist, wird dieser nicht zwingend wieder zum aktuellen Netzwerkserver.

Welche Maschine zurzeit die Server-Rolle übernimmt, kann auf einfache Weise erkannt werden, da die entsprechende Maschine sowohl im Fenster „Connect“ am VGA als auch im Menü „Network“ des EVS Remote-Panels mit einem „*“ neben dem Namen gekennzeichnet ist. Nur diese Maschine verfügt über die Möglichkeit, ihre aktuelle Keyword-Datei an alle anderen Maschinen im SDTI Netzwerk zu verteilen.

10.1.3 BEARBEITEN DER KEYWORD-DATEI IN DER MULTICAM-SOFTWARE

Die Keyword-Datei kann auch direkt in der Multicam-Software im Bildschirm „Off-Air Keyword“ (**F7**) bearbeitet werden. Mithilfe dieses Bildschirms werden außerdem Keywords an einen Clip zugewiesen; die Funktionen zum Zuweisen von Keywords werden weiter unten in diesem Kapitel erläutert.


OFF-AIR KEYWORD SCREEN sample keywords 1 to 100 - PgDn -> 101 to 200/Zi
F1:NAME F2:CLIP/CAM F3:CALL F4:UPDATE KWD F5:SAVE AS F8:SEARCH F9:CLIPS F10:PLST
01 action_1 21 player_A1 41 player_B1 61 ..... 81 .....
02 action_2 22 player_A2 42 player_B2 62 ..... 82 .....
03 action_3 23 player_A3 43 player_B3 63 ..... 83 .....
04 action_4 24 player_A4 44 player_B4 64 ..... 84 .....
05 action_5 25 player_A5 45 player_B5 65 ..... 85 .....
06 action_6 26 player_A6 46 player_B6 66 ..... 86 .....
07 action_7 27 player_A7 47 player_B7 67 ..... 87 .....
08 action_8 28 player_A8 48 player_B8 68 ..... 88 .....
09 action_9 29 player_A9 49 player_B9 69 ..... 89 .....
10 action_10 30 player_A10 50 player_B10 70 ..... 90 .....
11 action_11 31 player_A11 51 player_B11 71 ..... 91 .....
12 action_12 32 player_A12 52 player_B12 72 ..... 92 .....
13 action_13 33 player_A13 53 player_B13 73 ..... 93 .....
14 action_14 34 player_A14 54 player_B14 74 ..... 94 .....
15 action_15 35 player_A15 55 player_B15 75 ..... 95 .....
16 action_16 36 player_A16 56 player_B16 76 ..... 96 .....
17 action_17 37 player_A17 57 player_B17 77 ..... 97 .....
18 action_18 38 player_A18 58 player_B18 78 ..... 98 .....
19 action_19 39 player_A19 59 player_B19 79 ..... 99 .....
20 action_20 40 player_A20 60 player_B20 80 ..... 00 .....
NAME MODE CAM ALT+DEL:CLR ALL
CLIP ----/-- - * ** *** ALT+Z:>ARCHIVE ALT+N:>NAME CTL+DEL:CLR KWD
#1 ..... #2 ..... #3 ..... PGM1

Wählen Sie im Setup eine lokale Keywords-Datei aus. Wenn Sie im Setup „SERVER“ als Keywords-Datei auswählen, d.h. die Datei, die vom Netzwerkserver verteilt wird, können Sie diese Datei nicht bearbeiten.

Drücken Sie auf der Tastatur **F7**, um den Bildschirm „Off-Air Keyword“ anzuzeigen. Wenn Sie eine Sicherungskopie der aktuellen Datei erstellen möchten, drücken Sie in diesem Bildschirm **F5:SAVE AS** (oder klicken Sie mit dem Stift auf diese Funktion), und geben Sie den Namen der zu erstellenden Datei ein. Mit dieser Funktion kann auch eine lokale Kopie der vom Netzwerkserver verteilten Keywords-Datei erstellt werden.

Anmerkung

Wenn bereits eine .KWD-Datei mit diesem Namen vorhanden ist, wird diese automatisch mit der neuen Datei überschrieben.

Um ein Keyword in der aktiven Datei zu bearbeiten, bewegen Sie den Cursor mithilfe der Pfeiltasten auf den entsprechenden Begriff (oder klicken Sie mit dem Stift auf das Keyword) und geben Sie das neue Keyword ein. Dieses Keyword wird im Feld **Name** im unteren Teil des Bildschirms angezeigt. Drücken Sie ESC, um das gesamte Feld zu löschen, oder **<ZEICHEN ZURÜCK>**, um das letzte Zeichen zu löschen. Um den in das Feld eingegebenen Wert in das ausgewählte Keyword zu übernehmen, drücken Sie **F4:UPDATE KWD** oder klicken Sie mit dem Stift auf diese Funktion.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle zu aktualisierenden Keywords.

Drücken Sie **Bild nach oben/Bild nach unten**, um zwischen Seite 1 (Keywords 1 bis 100) und Seite 2 (Keywords 101 bis 200) zu wechseln, Sie können dazu auch auf die roten Pfeile „Nach oben/Nach unten“ rechts im Bildschirm klicken.

Wenn Ihre Maschine der aktive Netzwerkserver ist, wird bei jeder Aktualisierung eines Keywords die aktualisierte Datei automatisch an alle anderen Benutzer im Netzwerk gesendet.

10.2 ZUWEISEN VON KEYWORDS MITHILFE DES VGA-BILDSCHIRMS

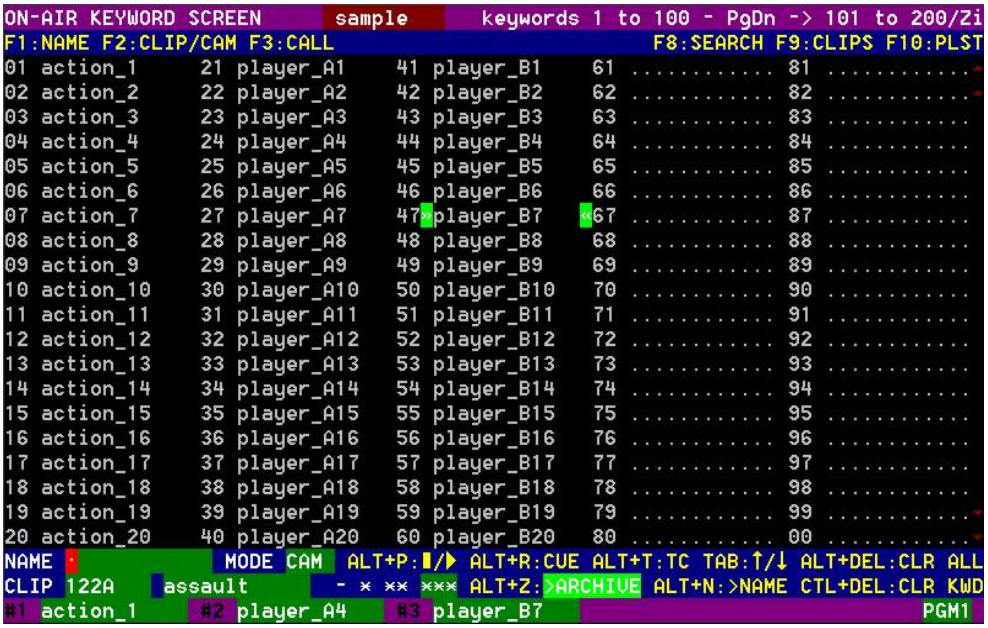
10.2.1 FENSTER FÜR DIE KEYWORDS

Keywords können sowohl im Bildschirm „On-Air Keyword“ (**F6:KW1**) als auch im Bildschirm „Off-Air Keyword“ (**F7:KW2**) an Clips zugewiesen werden.

Mithilfe des Bildschirms „On-Air Keywords“ werden Keywords an den Clip zugewiesen, der auf den primären Kanal des ersten Benutzers geladen ist, d.h. dass bei diesem Vorgang ein Wiedergabekanal verwendet wird.

Mithilfe des Bildschirms „Off-Air Keyword“ werden dem Clip Keywords zugewiesen, der im Bildschirm „Clip“ oder im VDR-Bedienfeld ausgewählt wurde, auch wenn der Clip nicht auf einen Wiedergabekanal geladen wurde. Dies ist nützlich, da eine zusätzliche Person das Logging für den eigentlichen Operator übernehmen kann, ohne einen Wiedergabekanal vom System nutzen zu müssen.

Die Bedienung der Bildschirme „On-Air“ und „Off-Air“ erfolgt absolut identisch.


ON-AIR KEYWORD SCREEN sample keywords 1 to 100 - PgDn -> 101 to 200/Zi
F1:NAME F2:CLIP/CAM F3:CALL F8:SEARCH F9:CLIPS F10:PLST
01 action_1 21 player_A1 41 player_B1 61 81
02 action_2 22 player_A2 42 player_B2 62 82
03 action_3 23 player_A3 43 player_B3 63 83
04 action_4 24 player_A4 44 player_B4 64 84
05 action_5 25 player_A5 45 player_B5 65 85
06 action_6 26 player_A6 46 player_B6 66 86
07 action_7 27 player_A7 47 player_B7 67 87
08 action_8 28 player_A8 48 player_B8 68 88
09 action_9 29 player_A9 49 player_B9 69 89
10 action_10 30 player_A10 50 player_B10 70 90
11 action_11 31 player_A11 51 player_B11 71 91
12 action_12 32 player_A12 52 player_B12 72 92
13 action_13 33 player_A13 53 player_B13 73 93
14 action_14 34 player_A14 54 player_B14 74 94
15 action_15 35 player_A15 55 player_B15 75 95
16 action_16 36 player_A16 56 player_B16 76 96
17 action_17 37 player_A17 57 player_B17 77 97
18 action_18 38 player_A18 58 player_B18 78 98
19 action_19 39 player_A19 59 player_B19 79 99
20 action_20 40 player_A20 60 player_B20 80 00
NAME MODE CAM ALT+P: ALT+R:CUE ALT+T:TC TAB: ALT+DEL:CLR ALL
CLIP 122A assault - * ** *** ALT+Z:>ARCHIVE ALT+N:>NAME CTL+DEL:CLR KWD
#1 action_1 #2 player_A4 #3 player_B7 PGM1

Der Name der aktiven Keyword-Datei wird mit rotem Hintergrund in der Mitte der Titelleiste angezeigt.

Viele Funktionen für das Keyword-Management gleichen denen des Bildschirms „Clip“: **F1**:NAME; **F2**:CLIP/CAM; **F3**:CALL[1], **ALT+P**:PLAY/PAUSE, **ALT+R**:RECUE, **ALT+T**:SET TC; **ALT+Z**:>ARCHIVE, **ALT+Fx**:Auswählen des Call Channel von VGA ist aktiviert. Details zu diesen Funktionen finden Sie in der Erläuterung des Bildschirms „Clip“.

[1] Wenn Sie einen Clip mit der Funktion **F3** im Bildschirm „Off-Air Keyword“ aufrufen, wechselt das System automatisch zum Bildschirm „On-Air Keyword“, da der Clip, dem Keywords zugewiesen werden sollen, auf einem Wiedergabekanal geladen sein muss.

Die ID sowie der Name des Clips, dem Keywords zugewiesen werden sollen, werden unten im Bildschirm angezeigt, ebenso die Keywords, das Ranking und der Archivierungsstatus, die dem Clip bereits zugewiesen wurden.

10.2.2 So weisen Sie ein Keyword zu einem Clip zu

Positionieren Sie den Cursor auf das gewünschte Keyword und drücken Sie **ENTER** oder klicken Sie mit dem Stift auf das Keyword. Das Keyword wird nun der ersten verfügbaren Keyword-Position in der untersten Zeile des Bildschirms zugewiesen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um dem aktiven Clip weitere Keywords (maximal 3) zuzuweisen.

In Abhängigkeit vom ausgewählten Modus (CLIP/CAM) wird das Keyword nur einem Kamerawinkel (CAM) oder allen Kamerawinkeln (CLIP) des aktiven Clips zugewiesen.

Wurden dem Clip bereits drei Keywords zugewiesen, muss der Operator erst einige dieser Keywords löschen, um neue Keywords zuweisen zu können.

10.2.3 So löschen Sie ein Keyword mithilfe der Tastatur

Drücken Sie **<TAB>**, um den Pfeil-Cursor in den unteren Bereich des Bildschirms zu positionieren. Eines der Keywords oder einer der Ranking-Werte wird mit roten Pfeilen markiert. Wählen Sie mithilfe der Pfeile ←/→ das zu löschende Keyword aus und drücken Sie **CTRL+DEL**. Durch Drücken der Taste **<TAB>** wird der Cursor wieder in die Keyword-Liste positioniert.

10.2.4 So löschen Sie ein Keyword mithilfe des Stifts

Klicken Sie mit dem Stift in der letzten Zeile auf das zu löschende Keyword, klicken Sie anschließend auf den Bereich **CTRL+DEL:CLR KWD** im Bildschirm oder drücken Sie **CTRL+DEL**.

10.2.5 So bearbeiten Sie das Ranking des aktiven Clips mithilfe der Tastatur

Drücken Sie die Taste **<TAB>**, um den Cursor in den unteren Teil des Bildschirms zu positionieren. Wählen Sie mithilfe der Pfeiltasten ←/→ das gewünschte Ranking aus und drücken Sie **ENTER**. Das ausgewählte Ranking wird grün hervorgehoben.

10.2.6 SO BEARBEITEN SIE DAS RANKING DES AKTIVEN CLIPS MITHILFE DES STIFTS

Klicken Sie auf das gewünschte Ranking. Das Ranking wird grün hervorgehoben.

10.2.7 SO LÖSCHEN SIE ALLE KEYWORDS UND DAS RANKING EINES CLIPS

Drücken Sie **ALT+DEL** oder klicken Sie mit dem Stift auf **ALT+DEL:CLR ALL**: alle dem Clip zugewiesenen Keywords werden gelöscht und das Ranking wird auf den niedrigsten Wert („–“) zurückgesetzt.

10.2.8 SO BENENNEN SIE EINEN CLIP MITHILFE DER KEYWORDS:

Positionieren Sie den Cursor auf das gewünschte Keyword und drücken Sie **ALT+N**. Wenn genug Platz vorhanden ist, wird das Keyword an das Ende des derzeitigen Namens angefügt.

Anmerkung

Um den Namen eines Clips zu löschen, drücken Sie **ESC**, damit das Feld **Name** gelöscht wird, und drücken Sie anschließend **F1**, um dem Clip diesen „leeren Namen“ zuzuweisen.

10.3 DURCHSUCHEN DER DATENBANK MITHILFE DES VGA-BILDSCHIRMS

10.3.1 FENSTER FÜR DIE SUCHE

Drücken Sie **F8**, um den Bildschirm „Search“ aufzurufen. Der VGA-Bildschirm „Search“ ist in mehrere Bereiche unterteilt, die im Folgenden erläutert werden (von oben nach unten):

1.	Titelleiste	In dieser Leiste befinden sich die folgenden Elemente (von links nach rechts): • Bildschirmname • Der Name der aktiven Keyword-Datei wird in der Mitte der Titelleiste auf rotem Hintergrund angezeigt. • Angezeigte Keyword-Seite.
2.	Funktionsleiste	Auf dieser Leiste werden Informationen über die verfügbaren Funktionstasten und deren Zweck angezeigt.

3.	Keyword-Liste	In diesem Bereich wird die Liste der Keywords angezeigt, die auf der in der Titelleiste angezeigten Seite vorhanden sind.
4.	Registerkarte für Bedienung	Auf dieser Leiste werden die verfügbaren Tastenkombinationen und die zugehörigen Aktionen angezeigt.
5.	Bereich für Suchkriterien	In diesem Bereich werden die verfügbaren Suchkriterien angezeigt.

Anmerkung

Mithilfe der Taste **<TAB>** können Sie zwischen Keyword-Liste und Suchkriterienbereich wechseln.

10.3.2 SUCHKRITERIEN UND SUCHOPTIONEN

10.3.2.1 SUCHKRITERIEN

Für die Suche in der Datenbank können verschiedene Suchkriterien kombiniert werden. Diese Kriterien können im Bereich „Search Criteria“ unten im Bildschirm festgelegt werden.

Wenn Sie den Bildschirm „Search“ anzeigen, werden die zuletzt festgelegten Kriterien verwendet.

Anmerkung

Wenn sich der rote Cursor in einem anderen Feld des Bereichs „Search Criteria“ befindet, können Sie den Cursor mithilfe der Pfeiltasten ←/→ in das vorherige bzw. nächste Feld positionieren, bis sich der rote Cursor im gewünschten Feld befindet.

Kriterium	Erläuterung
Time Code	Durch dieses Kriterium wird die Suche auf Clips eingeschränkt, die den in diesem Feld angegebenen Time Code enthalten. Die Suche nach Time Code kann nicht auf Clips des Typs „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ angewendet werden. Um einen Time Code zu definieren, positionieren Sie den roten Textcursor in dieses Feld und geben Sie den gewünschten Wert ein. Die jeweils letzte Ziffer kann durch Drücken der Taste <**ZEICHEN ZURÜCK**> gelöscht werden.
Date from / to	Durch dieses Kriterium wird die Suche auf Clips eingeschränkt, die zwischen den beiden in diesen Feldern vorgegebenen Datumsangaben erstellt wurden. Wenn lediglich im Feld **Date to** ein Datum eingegeben wird, wird nach allen Clips gesucht, die vor diesem Datum erstellt wurden. Wenn lediglich im Feld **Date from** ein Datum eingegeben wird, wird nach allen Clips gesucht, die nach diesem Datum erstellt wurden. Die jeweils letzte Ziffer kann durch Drücken der Taste <**ZEICHEN ZURÜCK**> gelöscht werden. Drücken Sie nochmals die Taste **<TAB>**, um den Cursor wieder in die Keyword-Liste zu positionieren.
Level / Ranking	Durch dieses Kriterium wird die Suche auf Clips eingeschränkt, deren Ranking gleich oder höher ist, als das in diesem Feld vorgegebene Ranking. Drücken Sie die Pfeiltasten ←/→, bis das gewünschte Ranking angezeigt wird, und drücken Sie anschließend **ENTER**. Das ausgewählte Ranking wird grün hervorgehoben. Drücken Sie nochmals die Taste **<TAB>**, um den Cursor wieder in die Keyword-Liste zu positionieren.
Keywords	Durch dieses Kriterium wird die Suche auf Clips eingeschränkt, in denen alle in diesem Feld vorgegebenen Keywords enthalten sind. Um ein Keyword als Suchkriterium festzulegen, positionieren Sie den Cursor auf das gewünschte Keyword und drücken Sie **ENTER**. Sie können auch mit dem Stift auf das gewünschte Keyword klicken, um es als Suchkriterium festzulegen. Es können maximal 3 Keywords als Suchkriterium definiert werden. Wurden bereits 3 Keywords ausgewählt, muss der Operator die entsprechende Anzahl von Keywords löschen, bevor er andere Keywords vorgeben kann.

Kriterium	Erläuterung	
Archive Status	Durch dieses Kriterium wird die Suche auf Clips eingeschränkt, die den ausgewählten Archivstatus haben.	
	Parameter	VGA-Anzeige
	Keine Vorgabe (Voreinstellung)	-
	Nicht archivierte Clips	X
	Zu archivierende Clips	>A
	Archivierte Clips	A

10.3.2.2 SUCHOPTIONEN

Zusätzlich zu den unten im Bildschirm verfügbaren Suchkriterien können mithilfe der Tasten **F2** und **F4** zwei Suchoptionen aufgerufen werden:

Aufnahmekanäle und / oder Clips in die Suche einbeziehen

Mit dieser Option können Aufnahmekanäle in Suchen mit dem Kriterium „Time Code“ eingeschlossen werden. Drücken Sie **F2**, um eine der Optionen CLIP / CLIP+REC / REC auszuwählen.

Time Codes aus LTC und/oder USER TC-Tabellen in die Suche einbeziehen

Mithilfe dieser Option können die Time Codes aus Tabellen LTC und/oder USER TC in Suchen mit dem Kriterium „Time Code“ einbezogen werden. Drücken Sie **F4**, um eine der Optionen LTC / USER / LTC+USER auszuwählen.

10.3.3 LÖSCHEN VON KEYWORDS IN DEN SUCHKRITERIEN

10.3.3.1 SO LÖSCHEN SIE EIN KEYWORD MITHILFE DER TASTATUR

Drücken Sie **<TAB>**, um den Pfeil-Cursor in den unteren Bereich des Bildschirms zu positionieren. Positionieren Sie mithilfe der Pfeile ←/→ den Cursor auf das zu löschende Keyword und drücken Sie **CTRL+DEL**. Durch Drücken der Taste **<TAB>** wird der Cursor wieder in die Keyword-Liste positioniert.

10.3.3.2 SO LÖSCHEN SIE EIN KEYWORD MITHILFE DES STIFTS

Klicken Sie mit dem Stift in der letzten Zeile auf das zu löschende Keyword, klicken Sie anschließend auf den Bereich **CTRL+DEL:CLR KWD** im Bildschirm oder drücken Sie **CTRL+DEL**.

10.3.3.3 So setzen Sie alle Kriterien gleichzeitig zurück

Drücken Sie **ALT+DEL** oder klicken Sie mit dem Stift auf **ALT+DEL:CLR ALL**: alle Keywords, der Time Code und die Felder **Date from** und **Date to**, die als Suchkriterien vorgegeben wurden, werden gelöscht, das Ranking wird auf den niedrigsten Wert („-“) zurückgesetzt.

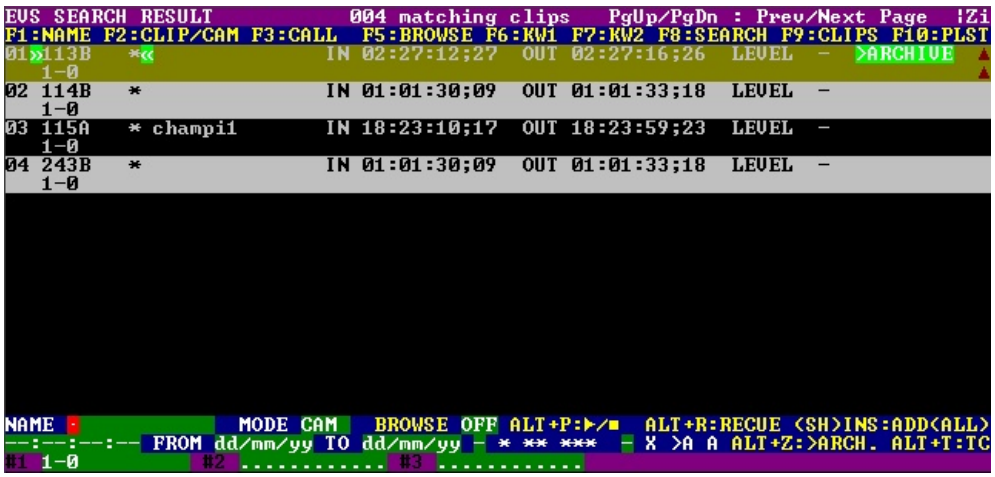
Bei Ausführen des Suchvorgangs werden nur die Clips im Suchergebnis angezeigt, die allen vorgegebenen Suchkriterien entsprechen. Drücken Sie **CTRL+S** (oder klicken Sie mit dem Stift auf den entsprechenden Bereich), um die lokale Datenbank zu durchsuchen, oder drücken Sie **ALT+S** (bzw. klicken Sie mit dem Stift auf den entsprechenden Bereich), um eine Suche in der gesamten Netzwerk-Datenbank zu starten.

10.3.4 Suchergebnisse

Die Ergebnisse der Suche in der Datenbank werden im Bildschirm „Search Results“ angezeigt. Wenn nach dem Ausführen der Suche neue Clips kreiert werden, die den Suchkriterien entsprechen, werden diese automatisch in die Liste eingefügt.

Der Bildschirm „Search Results“ umfasst die folgenden Bereiche:

- Im unteren Teil des Bildschirms werden die Suchkriterien zur Information angezeigt.
- In der Mitte des Bildschirms wird eine Liste der den Suchkriterien entsprechenden Clips angezeigt.


EVS SEARCH RESULT 004 matching clips PgUp/PgDn : Prev/Next Page !Zi
F1:NAME F2:CLIP/CAM F3:CALL F5:BROWSE F6:KW1 F7:KW2 F8:SEARCH F9:CLIPS F10:PLST
01 113B *« IN 02:27:12;27 OUT 02:27:16;26 LEVEL - >ARCHIVE
1-0
02 114B * IN 01:01:30;09 OUT 01:01:33;18 LEVEL -
1-0
03 115A * champi1 IN 18:23:10;17 OUT 18:23:59;23 LEVEL -
1-0
04 243B * IN 01:01:30;09 OUT 01:01:33;18 LEVEL -
1-0
NAME MODE CAM BROWSE OFF ALT+P:▶/■ ALT+R:RECUE (SH)INS:ADD(ALL)
--:--:--:-- FROM dd/mm/yy TO dd/mm/yy * ** *** X >A A ALT+Z:>ARCH. ALT+T:TC
#1 1-0 #2 ..... #3 .....

10.3.4.1 Informationen über Clips

Zu jedem Clip werden die folgenden Informationen angezeigt:

- Position in der Liste
- Clip-ID
- Name des Clips
- Time Code des Short IN-und des Short OUT-Punktes

  Time Codes aus der Tabelle LTC werden grau/schwarz angezeigt.

  Time Codes aus der Tabelle USER TC werden gelb angezeigt.

- Ranking
- Archivierungsstatus
- Zurzeit zugeordnete Keywords

10.3.4.2 DURCHSUCHEN DER ERGEBNISSE UND LADEN EINES CLIPS

Der Operator kann mithilfe der Pfeiltasten ↑/↓ und der Tasten **PgUp**, **PgDn**, **HOME** und **END** die Ergebnisse durchsuchen.

Wenn der Modus „Browse“ für diesen Bildschirm aktiviert ist (**F5:BROWSE ON**), wird der entsprechende Clip auf den primären Kanal geladen, sobald der Operator den Clip auswählt.

Ist der Modus „Browse“ auf OFF eingestellt, muss der Operator nach dem Auswählen des Clips **ENTER** drücken, um den Clip zu laden.

Anmerkung

Wenn ein Clip in den Suchergebnissen mit einem Time Code aus der VITC-Tabelle angezeigt wird (wenn diese Suchoption aktiviert wurde), wird der Clip auch dann mit diesem Time Code geladen, wenn der primäre Time Code der LTC ist.

10.3.4.3 AUSFÜHRBARE AKTIONEN

Viele Funktionen des Bildschirms „Clip“ sind auch im Bildschirm „Search Results“ vorhanden:

F1:NAME	**F2:**CLIP/CAM	**F3:**CALL	
ALT+P:PLAY/ PAUSE	ALT+R: RECUE	**ALT+T:**SET TC	ALT+Z:>ARCHIVE

Um zum Ausführen einer neuen Suche in den Bildschirm „Search“ zurückzukehren, drücken Sie **ALT+S** oder **F8**. Die zuvor festgelegten Suchkriterien bleiben erhalten, bis der Operator neue Suchkriterien festlegt.

SO FÜGEN SIE EINEN CLIP VOM REMOTE-PANEL IN DIE AKTIVE PLAYLIST EIN

Um einen Clip aus dieser Liste in die aktive Playlist einzufügen, rufen Sie den Clip auf und drücken Sie im Remote-Panel auf **INSERT** oder **ENTER**.

SO FÜGEN SIE DIE SUCHERGEBNISSE VOM VGA IN DIE AKTIVE PLAYLIST EIN

Es ist möglich, ein Suchergebnis oder alle Suchergebnisse (nur Clips) direkt in die aktuelle Playlist einzufügen:

- Wählen Sie einen Clip aus und drücken Sie **INSERT**, um nur den hervorgehobenen Clip einzufügen.
- Drücken Sie **SHIFT+INSERT**, um alle gefundenen Clips an das Ende der aktuellen Playlist anzufügen.

10.4 ZUWEISEN VON KEYWORDS MITHILFE DES REMOTE-PANELS

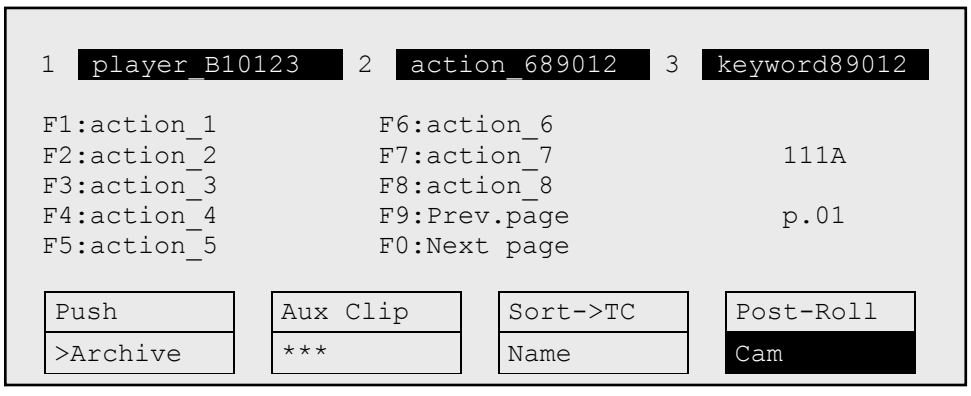
10.4.1 EINSTELLUNGEN FÜR KEYWORDS

Zuerst muss der Operator im Setup eine aktive Keyword-Datei auswählen, um die Funktionen für das Zuweisen von Keywords am EVS Remote-Panel zu aktivieren.

- Im Menü „Setup“ des Remotes kann der Operator aus zwei unterschiedlichen Keyword-Modi auswählen: „List“ (Voreinstellung) oder „Numeric“.
- Im Modus „List“ werden die Keywords jeweils in 8er Gruppen auf dem LC-Display des Remotes dargestellt und können vom Operator durch Drücken der entsprechenden Taste **F**_ ausgewählt werden. Der Vorteil dieses Modus liegt darin, dass der Operator die Keywords direkt sehen kann. Nachteilig ist jedoch, dass ein „Browsen“ durch eine lange Keyword-Liste auch länger dauert.
- Im Modus „NUMERIC“ sieht der Operator die Keywords nicht direkt im LC-Display, sondern er wählt über die Tasten **F**_ die Position des Keywords in der Liste aus. Die Nummer des Keywords kann er einer ausgedruckten Liste entnehmen, an einem der Bildschirme „VGA Keywords“ ablesen oder einfach im Gedächtnis behalten... In diesem Modus kann schneller gearbeitet werden, in den meisten Fällen muss der Operator jedoch die vollständige Liste der Keywords griffbereit zur Verfügung haben.

10.4.2 ZUWEISEN VON KEYWORDS IM MODUS „LIST“

Um im Modus „List“ einem Clip Keywords zuzuweisen, rufen Sie den Clip auf und drücken Sie die Taste **MENU**, um in das sekundäre Menü „Clip“ des Remote-Panels zu gelangen.



Im LC-Display wird eine Seite mit 8 Keywords angezeigt. Drücken Sie **F9/F10**, um auf die nächste/vorhergehende Keyword-Seite zu gelangen. Um dem aktuellen Clip ein Keyword zuzuweisen, drücken Sie die entsprechende Taste **F**_ für das gewünschte Keyword im LC-Display.

In Abhängigkeit vom gewählten Modus (CLIP/CAM, umschaltbar per Taste **D**) wird

das ausgewählte Keyword entweder nur den Kamerawinkeln zugeordnet, die auf den vom Operator vollständig kontrollierten Kanälen geladen sind (Modus „CAM"), oder allen Kamerawinkeln des Clips (Modus „CLIP"). Das Keyword wird der ersten verfügbaren Keyword-Position in der ersten Zeile des Bildschirms zugewiesen. Wenn im Menü „Setup" der Parameter **Keyword-Info** auf „Yes" eingestellt wurde, wird das Keyword auch im OSD der entsprechenden Ausgabe-Monitore angezeigt, falls das aktuelle Bild der Short IN-Punkt des Clips ist.

Wenn alle 3 Keyword-Speicherplätze bereits belegt sind, muss der Operator erst Keywords löschen, um neue Keywords zuweisen zu können.

Um ein bereits zugewiesenes Keyword zu löschen, drücken Sie im sekundären Menü „Clip" **CLEAR+F1/F2/F3**.

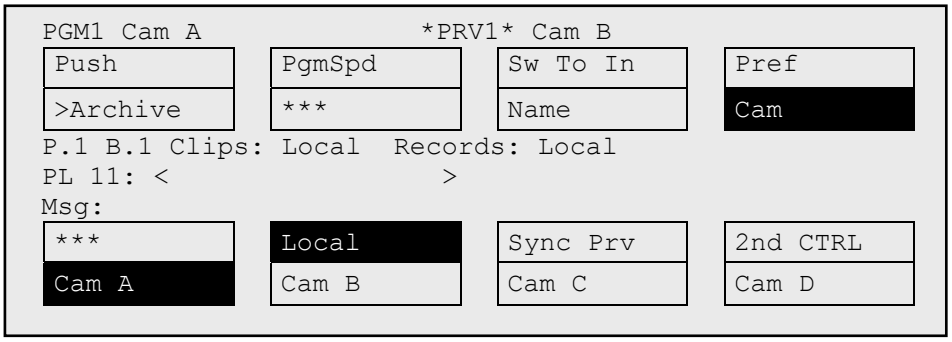
Der Clip kann mithilfe der Keywords auch benannt werden. Drücken Sie im sekundären Menü die Funktion „Name" (Taste C) und wählen Sie anschließend Keywords aus. Die Keywords werden dem aus bis zu 12 Zeichen bestehenden Namen des Clips hinzugefügt. In diesem Modus wird der Name des Clips im OSD angezeigt. Der Name kann außerdem mithilfe folgender Tasten bearbeitet werden:

- **CLEAR**: Löschen des letzten Zeichens
- **SHIFT+CLEAR**: Einfügen eines Leerzeichens
- **SHIFT+F1 bis F10**: Einfügen einer Ziffer (1, 2, 3,... 8, 9, 0)

Wenn der Name komplett ist, drücken Sie zum Bestätigen ENTER oder zum Abbrechen MENU.

Auch wenn der Operator im sekundären Menü arbeitet, kann er immer noch den Clip per T-Bar, Jog-Rad oder Taste PLAY positionieren, den Clip durchsuchen und zu jeder Zeit eine Wiedergabe starten.

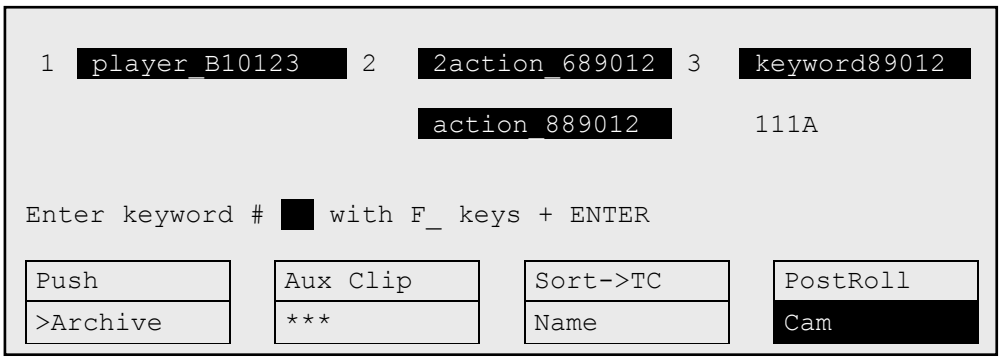
Es ist auch möglich, Keywords und Rankings zuzuweisen, bevor der Clip kreiert wird. Sobald der Operator bei einem geladenen Aufnahmekanal einen IN- oder einen OUT-Punkt markiert, stehen die Funktionen „Keyword" im Hauptmenü und im sekundären Menü zur Verfügung.



Die Funktion „**SHIFT+A**" im Hauptmenü, normalerweise belegt durch die Funktion „Reset CAM", kann zum Festlegen eines Rankings verwendet werden, ohne in das sekundäre Menü wechseln zu müssen. Alle weiteren Funktionen (Auswahl von Keywords, Kennzeichnung des Clips für späteres Archivieren, Funktion „Push" zu einer anderen Maschine oder Benennung mithilfe von Keywords) können im sekundären Menü auf gleiche Weise wie bei bereits gespeicherten Clips ausgeführt werden. Alle diese Einstellungen werden gespeichert und auf den entsprechenden Clip angewendet, sobald dieser kreiert wird.

10.4.3 ZUWEISEN VON KEYWORDS IM MODUS „NUMERIC“

Um im Modus „Numeric“ einem Clip Keywords zuzuweisen, rufen Sie den Clip auf und drücken Sie die Taste MENU, um in das sekundäre Menü „Clip“ des Remote-Panels zu gelangen.



Geben Sie mithilfe der Tasten **F_** die Listenposition des gewünschten Keywords ein. Bei jeder Eingabe einer neuen Zahl wird das entsprechende Keyword im hervorgehobenen Bereich in der Mitte des LC-Displays angezeigt, damit der Operator den Eintrag vor der Bestätigung überprüfen kann. Falls Sie nicht die gewünschte Ziffer eingegeben haben, löschen Sie die Ziffer durch Drücken von **CLEAR**. Nachdem Sie das richtige Keyword gefunden haben, drücken Sie zum Bestätigen **ENTER**, oder zum Abbrechen **MENU**.

Die Regeln für das Zuweisen und Löschen von Keywords sind in beiden Modi („LIST“ und „NUMERIC“) identisch.

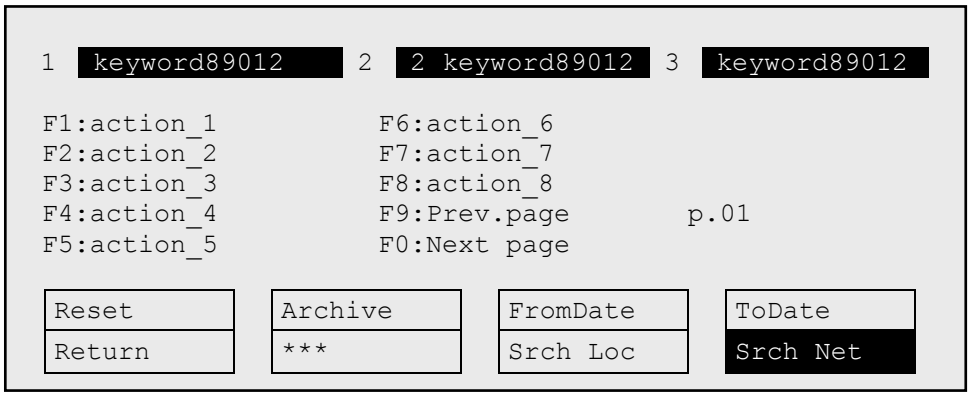
10.5 DURCHSUCHEN DER DATENBANK MITHILFE DES REMOTE-PANELS

An Clips zugewiesene Keywords und Rankings können als Kriterien für die Suche in der Clip-Datenbank verwendet werden.

Wenn als aktives Element im primären Kanal zurzeit ein Aufnahmekanal geladen ist, kann die Funktion „Search“ durch Drücken der Taste C im sekundären Menü direkt aktiviert werden. Um diese Funktion aufzurufen, drücken Sie **MENU**, um in das sekundäre Menü zu gelangen, und drücken Sie dann einmal die Taste **C**.

Wenn als aktives Element im primären Kanal zurzeit ein Clip geladen ist, steht die Funktion „Search“ immer noch an derselben Stelle zur Verfügung, „versteckt“ sich jedoch hinter der Funktion „Name“. Um die Funktion „Search“ in diesem Fall aufzurufen, drücken Sie **MENU**, um in das sekundäre Menü zu gelangen, und drücken Sie zweimal die Taste **C**.

In beiden Fällen wechselt das LC-Display (im Modus „List“) zu:



KEYWORDS

Keywords können sowohl im Modus „List“ als auch im Modus „Numeric“ auf gleiche Weise als Suchkriterium ausgewählt werden wie für die Zuweisung zu einem Clip. Bis zu 3 Keywords können als Suchkriterium festgelegt werden. Wenn alle 3 Keyword-Speicherorte belegt sind, müssen vor dem Auswählen neuer Keywords bereits vorhandene Keywords gelöscht werden. Drücken Sie **CLEAR + F1 / F2 / F3**, um das Keyword am entsprechenden Speicherort zu löschen.

RANKING

Auch ein Ranking kann als Suchkriterium oder kombiniert mit Keywords als zusätzliches Kriterium verwendet werden. Drücken Sie die Taste B mehrmals, um das gewünschte Ranking festzulegen.

Mit der Taste **RESET** (**SHIFT+A**) können jederzeit alle drei Keywords gelöscht und das Ranking auf den niedrigsten Wert zurückgesetzt werden.

ARCHIVE

Dieses Feld ermöglicht das Einbeziehen des Archiv-Status in die Suchkriterien.

Parameter	**Am Remote**
Keine Vorgabe (Voreinstellung)	Archive
Nicht archivierte Clips	>Archive
Zu archivierende Clips	>Archive (blinkend)
Archivierte Clips	>Archive

Es ist möglich, **Aufnahmekanäle** in die Suche **einzubeziehen**. Mit der Taste B können Sie zwischen folgenden Modi wechseln: „CLIPS“ / „CLIPS+REC“ / „REC“.

FROM DATE / TO DATE

Das Auswählen eines **From Date** und eines **To Date** erfolgt durch Drücken der Tasten **SHIFT+C** bzw. **SHIFT+D**. Durch Drücken einer dieser Tasten wechselt die Beschriftung der Taste zu „tt/mm/jj“, um das Datumsformat anzuzeigen. Das Datum wird mithilfe der Tasten F_ eingegeben, zum Löschen verwenden Sie die Taste <**BACKSPACE**>.

Um nach einem bestimmten Datum zu suchen, geben Sie dieses Datum in beide Felder (**From Date** und **To Date**) ein.

Nach der Eingabe eines Datums wird durch Drücken von **Clear SHIFT+C** bzw. **Clear SHIFT+D** das Feld „FromDate“ bzw. „ToDate“ auf den voreingestellten Wert (tt/mm(jj) zurückgesetzt.

RESET

Die Taste **RESET**: stellt die voreingestellten Werte für die Suchkriterien wieder her (nicht die Werte „From/To date“) und legt als voreingestellten TC den TC des auf den PGM geladenen Clips fest.

RETURN

Mithilfe der Taste **RETURN** (Taste **A**) wird die Funktion „Search“ beendet, ohne eine Suche auszuführen.

SEARCH LOC / SEARCH NET

Wenn alle Suchkriterien definiert wurden, drücken Sie entweder die Taste **SRCH LOC** (**C**), um die lokale Datenbank zu durchsuchen, oder die Taste **SRCH NET** (**D**), um in der gesamten Netzwerk-Datenbank zu suchen.

Es werden die Clips als Ergebnis gefunden, die alle als Suchkriterium festgelegten Keywords enthalten und über mindestens das vorgegebene Ranking verfügen.

Wenn passende Clips gefunden wurden, wechselt der Remote automatisch in den Modus „Browse“ (die Taste BROWSE leuchtet rot). Dadurch kann der Operator durch Drehen des Jog-Rades in kürzester Zeit zu den Short IN-Punkten aller gefundenen Clips gelangen. Um das Material innerhalb eines Clips mit dem Jog-Rad durchsuchen zu können, deaktivieren Sie den Modus „Browse“ durch einmaliges Drücken der Taste **BROWSE** und Bewegen des Jog-Rades. Wenn Sie wieder in den Modus „Browse“ wechseln möchten, drücken Sie erneut die Taste **BROWSE**.

Die Suchergebnisse werden gelöscht, sobald der Operator in den Modus „LIVE“ wechselt oder wenn eine neue Suche ausgeführt wird.

Sollte kein Clip den Suchkriterien entsprechen, wird dem Operator eine entsprechende Meldung angezeigt.

EINFÜGEN DER SUCHERGEBNISSE IN DIE AKTUELLE PLAYLIST

Es ist möglich, alle Suchergebnisse (nur Clips) direkt in die aktuelle Playlist einzufügen:

Drücken Sie **ENTER** beim angewählten Clip, um nur diesen Clip in die aktuelle Playlist einzufügen.

Drücken Sie **SHIFT+ENTER**, um alle gefundenen Clips an das Ende der aktuellen Playlist anzufügen.

11. Verwalten von Playlists

11.1 ALLGEMEINE INFORMATIONEN

ANLEGEN EINER PLAYLIST

Playlists können wie folgt auf dem Server angelegt werden:

- über das LSM Remote-Panel und/oder die Multicam-Benutzerschnittstelle
- mittels Playlist-Panel in IPDirector
- über externe Protokolle.

EINSCHRÄNKUNG FÜR PLAYLIST- UND TIMELINE-ELEMENTE

Eine Playlist kann aus bis zu 1.000 Elementen bestehen.

Auf einem Server können bis zu 16.000 Playlist-Elemente gespeichert werden.

Auf einem Server können bis zu 48.000 temporäre Playlist-Element für die Vorgänge Rückgängig und Wiederholen gespeichert werden. Bei jedem Schließen der Multicam-Anwendung werden diese gelöscht.

PLAYLIST-SPEICHERORT

Alle erstellten Playlists werden automatisch in den Banken gespeichert, die den Playlists und Timelines auf dem Server zugewiesen sind, d. h. Bank 10 jeder Seite.

Die Playlists auf der Seite 10 stehen mit dem EVS Remote-Panel nicht zur Verfügung. Diese Playlists sind für externe Protokolle reserviert (Odetics, Louth VDCP, EVS AVSP).

AKTUALISIEREN DER PLAYLIST-INFORMATIONEN

Im Netzwerk werden Informationen über Playlists nicht ständig aktualisiert. Die Playlist-Informationen für eine Netzwerk-Playlist werden nur übertragen, wenn diese Bank aufgerufen wird. Wenn bereits eine Verbindung zu einer Netzwerk-Playlist-Bank besteht, drücken Sie nochmals **SHIFT+F10**, um die Playlist-Informationen für diese Bank manuell zu aktualisieren.

11.2 MODI „PLAYLIST“ AM REMOTE-PANEL

11.2.1 EINFÜHRUNG

Das Remote-Panel verfügt über zwei Modi, um auf die Playlists zuzugreifen und um mit Playlists zu arbeiten: den Modus „Playlist Edit“ und den Modus „Playlist Diffusion“:

- Mithilfe des Modus „Playlist Edit“ wird die Playlist geändert.
- Mithilfe des Modus „Playlist Diffusion“ wird die Playlist auf Sendung gebracht.

Ein Bearbeiten der Playlist ist im Modus „Playlist Diffusion“ nicht möglich.

11.2.2 ZUGREIFEN AUF DEN MODUS „PLAYLIST EDIT“

Wenn Sie eine Playlist durch Drücken der Taste **PLST** am Remote-Panel laden, wird direkt der Modus „**Playlist Edit**“ aktiviert. Sie sehen dann das erste Frame des in der Playlist hervorgehobenen Elements sowohl am PGM-Ausgang als auch am PRV-Ausgang. Beim Start liegt die volle Kontrolle am PGM-Ausgang; hier kann durch die Playlist „geblättert“ werden.

Im Modus „Playlist Diffusion“ müssen Sie die Taste **D** (Funktion „**EDIT**“) drücken oder am Jog-Rad drehen, um in den Modus „Playlist Edit“ zurückzukehren, in dem Sie die Playlist bearbeiten können.

Im Modus „Playlist Edit“ wird folgendes Menü im Display des Remote-Panels angezeigt:

		Effect	Edit All
Insert	Speed	FX Dur	Delete

Weitere Informationen zum Modus „Playlist Edit“ finden Sie in Abschnitt 11.10.1 „Am LSM-Remote verfügbare Funktionen im Modus „Playlist Edit““ auf Seite 109.

11.2.3 ZUGREIFEN AUF DEN MODUS „PLAYLIST DIFFUSION“

Wenn Sie eine Playlist durch Drücken der Taste **PLST** am Remote-Panel laden, gelangen Sie durch nochmaliges Drücken der Taste **PLST** in den Modus „Playlist Diffusion“.

Am PRV wird der erste Frame des Playlist-Elements nach dem am PGM anliegenden angezeigt. Dadurch kann der Operator von der aktuellen Position beginnend die Playlist auch nur teilweise wiedergeben.

Im Modus „Playlist Diffusion“ wird folgendes Menü im Display des Remote-Panels angezeigt:

			2nd CTRL
FilmFX	NEXT	SKIP	EDIT

Anmerkung

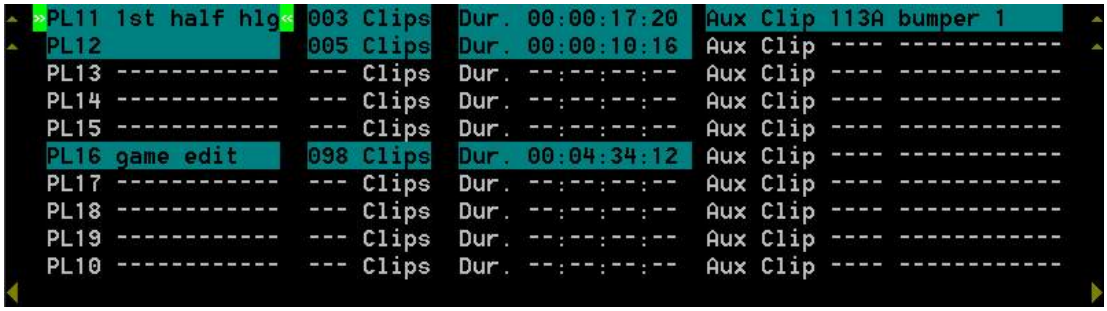
Durch ein drittes Drücken der Taste **PLST** wird die Playlist auf den Anfang positioniert, wodurch am PGM der erste und am PRV der zweite Playlist-Element angezeigt wird.

Weitere Informationen zum Modus „Playlist Edit“ finden Sie in Abschnitt 11.9.3 „Am Remote verfügbare Funktionen im Modus „Playlist Diffusion““ auf Seite 108.

11.3 ANZEIGE DER PLAYLIST AM VGA-BILDSCHIRM

11.3.1 VGA-BILDSCHIRM DER PLAYLIST-BANK

Durch Drücken von **END** auf der Tastatur, wenn der Bildschirm „Clip“ angezeigt wird, kann der Benutzer auf den VGA-Bildschirm „Playlist Bank“ auf der gegebenen Seite zugreifen. Dadurch wird eine Übersicht der in der Bank gespeicherten Playlists und Timelines angezeigt.


PL11 1st half hlg 003 Clips Dur. 00:00:17:20 Aux Clip 113A bumper 1
PL12 005 Clips Dur. 00:00:10:16 Aux Clip ---- ----------
PL13 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL14 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL15 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL16 game edit 098 Clips Dur. 00:04:34:12 Aux Clip ---- ----------
PL17 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL18 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL19 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL10 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------

Für jede Playlist werden die folgenden Informationen angezeigt:

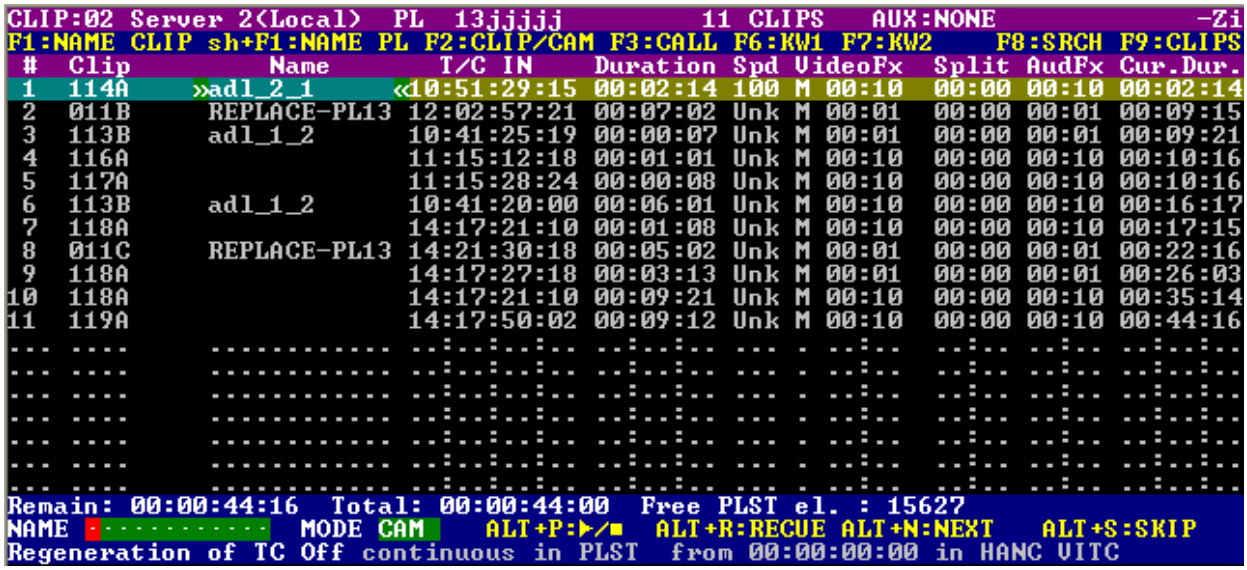
Feld	Erläuterung
Playlist ID	Eindeutiger Bezeichner für die Playlist auf dem Server. Bsp.: PL16
Playlist Name	Name der Playlist. Der Name darf aus max. 12 Zeichen bestehen. Bsp.: „game edit“
X clips	Anzahl der in der Playlist verfügbaren Clips (nicht verfügbare Netzwerk-Clips werden nicht mitgezählt). Bsp.: 98 Clips

Feld	Erläuterung
Dur: --:--:--:--	Gesamt-Wiedergabedauer aller in der Playlist verfügbaren Clips. Bsp.: 00:04:34:12
Aux Clip	Aux Clip-ID und Name des AUX-Audio Clips.

11.3.2 VGA-Bildschirm der Playlist

Einführung

Durch Drücken der Taste **F10** auf der Tastatur wird der Bildschirm der VGA-Playlist angezeigt. In diesem Bildschirm „Playlist“ werden Informationen über die in der aktuellen oder geladenen Playlist aufgeführten Clips angezeigt. In diesem Bildschirm stehen auch verschiedene Transportfunktionen zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 11.9.2 „Im Bildschirm der VGA-Playlist verfügbare Funktionen“ auf Seite 107.



Anzeige in Abhängigkeit von der geladenen Playlist-Einstellung

Wenn Sie Einstellungen **Load Playlist** (Playlist laden; S4.2, F5) im Menü „Setup“ des Remote-Panels auf ‘Conditional’ eingestellt haben, hängen die im VGA-Bildschirm der Playlist angezeigten Informationen davon ab, ob eine Playlist am PGM1 geladen ist oder nicht:

Falls eine Playlist an PGM1 geladen ist:

- Alle im Bildschirm „Playlist“ angezeigten Informationen beziehen sich auf die geladene Playlist.
- Die Befehle **Play, Skip, Next** und **Recue** werden im blau hervorgehobenen Bereich unten auf der Seite angezeigt.

Remain: 00:00:44:16 Total: 00:00:44:00 Free PLST el. : 15627
NAME MODE CAM ALT+P:▶/■ ALT+R:RECUE ALT+N:NEXT ALT+S:SKIP
Regeneration of TC Off continuous in PLST from 00:00:00:00 in HANC VITC

Falls keine Playlist an PGM1 geladen ist:

- Die im Bildschirm „Playlist“ angezeigten Informationen beziehen sich auf die aktuellen Playlist, außer der verbleibendenden Zeit, die nicht angezeigt wird.
- Die Befehle **Play, Skip, Next** und **Recue** werden NICHT im blau hervorgehobenen Bereich unten auf der Seite angezeigt.

Remain: --:--:--:-- Total: 00:00:44:00 Free PLST el. : 15627
NAME MODE CAM
Regeneration of TC Off continuous in PLST from 00:00:00:00 in HANC VITC

11.4 AKTIVIEREN UND LADEN EINER PLAYLIST

11.4.1 EINFÜHRUNG

Eine Unterscheidung wird zwischen Aktivieren und Laden einer Playlist getroffen:

- Wenn Sie eine Playlist aktivieren, greifen Sie auf den Speicherort der Playlist auf dem Server zu, die Playlist wird jedoch nicht auf einen Player-Kanal geladen. Nach dem Aktivieren der Playlist wird diese die ‘aktuelle Playlist’ genannt. Sie können Clips direkt in die aktuelle Playlist einfügen, ohne diese auf einen Kanal laden zu müssen.

  Wenn Multicam eingeschaltet wird, ist die aktive Playlist automatisch die Playlist 11, d. h. die Playlist 1 auf Bank 10 der Seite 1.

  Wenn Sie eine Playlist laden, laden Sie diese tatsächlich auf einen gegebenen Player-Kanal, um diese zu bearbeiten oder wiederzugeben.

11.4.2 SO AKTIVIEREN SIE EINE LOKALE ODER NETZWERK-PLAYLIST

Sie können eine Playlist über das Remote-Panel oder den VGA-Bildschirm aktivieren.

11.4.2.1 ÜBER DAS REMOTE-PANEL

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Playlist über das Remote-Panel zu aktivieren.

1. Wählen Sie eine der Möglichkeiten.
2. Zum Aktivieren einer lokalen Playlist gehen Sie direkt zu Schritt 2.
3. Zum Aktivieren einer Netzwerk-Playlist drücken Sie die Tasten **SHIFT + Network** und die Taste **F_**, die dem Server entspricht, auf dem sich die Playlist befindet.
4. Rufen Sie durch Drücken der Tastenkombination **SHIFT+PAGE+F_** (entsprechend der gewünschten Seite) die entsprechende Seite auf.
5. Wechseln Sie durch Drücken von **SHIFT + F10** zur Playlist-Bank der Seite.

6. Wählen Sie die gewünschte Playlist aus, indem Sie eine der Tasten **F1** bis **F10** drücken.

   SEITE 1 enthält die Playlists 10 bis 19, SEITE 2 enthält die Playlists 20 bis 29, SEITE 3 enthält die Playlists 30 bis 39 usw.

7. Drücken Sie am Remote-Panel die Taste **ENTER**, um den Vorgang zu bestätigen.

11.4.2.2 ÜBER DEN BILDSCHIRM DER VGA-CLIPS

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Playlist über den VGA Clip-Bildschirm zu aktivieren.

1. Drücken Sie im Bildschirm „Clip“ **END**, um die Playlist-Bank zu öffnen.
2. Drücken Sie die Taste ‚Pfeil nach unten’ bis zur zu aktivierenden Playlist.
3. Aktivieren Sie die Playlist mit **ENTER**.

11.4.3 SO RUFEN SIE EINE PLAYLIST AUF UND LADEN SIE DIESE

Sie können einen Playlist nur aufrufen und laden, wenn diese nicht leer ist.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Playlist auf den Player-Kanal zu laden:

1. Drücken Sie auf der entsprechenden Seite die Taste **F10**, um auf die gewünschte Playlist-Bank zuzugreifen.
2. Wählen Sie mithilfe der Tasten **F1** bis **F10** die zu ladende Playlist aus.

   Die ausgewählte Playlist wird zur aktiven Playlist und im LC-Display angezeigt.

3. Drücken Sie am Remote-Panel die Taste **PLST**, um die aktive Playlist zu laden.

Falls die neue Playlist nicht leer ist, wird diese automatisch auf den ausgewählten Player-Kanal (im Modus „PGM 3“) oder an den PGM (im Modus „PGM/PRV“) geladen und wird zur aktuellen Playlist.

Wenn die neue Playlist leer ist, werden Sie vom System gefragt, ob Sie die aktive Playlist an diese neue Position kopieren möchten.

11.4.4 SO BEENDEN SIE DEN MODUS „PLAYLIST“

Drücken Sie die Taste **RECORD** am Remote-Panel, um den Modus „Playlist“ zu verlassen und in den Modus „E2E“ zurückzukehren.

11.5 HINZUFÜGEN VON CLIPS ZU EINER PLAYLIST

11.5.1 MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN

Zum Hinzufügen von Clips zu einer Playlist stehen verschiedene zur Verfügung:

- Hinzufügen von Clips am Ende der aktuellen Playlist ohne Aufrufen des Modus „Playlist Edit".

  Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 11.5.3 „So fügen Sie Clips scnell in die aktuelle Playlist ein" auf Seite 97.

- Einfügen eines Clips vor oder nach dem ausgewählten Clip in der geladenen Playlist.

  Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 11.5.4 „So fügen Sie Clips in eine Playlist ein" auf Seite 98.

- Einfügen einer oder mehrerer Clips aus einem Suchlauf an das Ende der aktuellen Playlist.

  Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 11.5.5 „So fügen Sie das Ergebnis einer Clip-Suche in eine Playlist ein" auf Seite 98.

11.5.2 BEARBEITEN EINER NETZWERK-PLAYLIST

Netzwerk-Playlists stehen nur im Modus „Read Only" zur Verfügung und können nicht bearbeitet werden. Wenn Sie eine Netzwerk-Playlist ändern möchten, müssen Sie eine lokale Kopie dieser Playlist auf Ihrer Maschine erstellen. Dieser Vorgang wird sofort ausgeführt, wenn die Clips auf der Original-Maschine verbleiben. Weitere Informationen zum Kopieren von Playlist finden Sie in Abschnitt11.8 „Kopieren einer Playlist" auf Seite 103.

11.5.3 SO FÜGEN SIE CLIPS SCNELL IN DIE AKTUELLE PLAYLIST EIN

Sie können eine Playlist sehr schnell erstellen. Ein erfahrener Operator ist in der Lage, einen Clip mit einer Szene an das Ende einer Playlist anzufügen, die nur Sekunden vor dem Senden der Playlist geschehen ist. Zum schnellen Einfügen von Clips am Ende der aktuellen Playlist, müssen Sie den Modus **Edit** nicht aufrufen.

Gehen Sie wie folgt vor, um Clips zur aktuellen Playlist hinzuzufügen.

1. Aktivieren Sie eine Playlist als die aktuelle Playlist.

   Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt 11.4.2 „So aktivieren Sie eine lokale oder Netzwerk-Playlist" auf Seite 95.

2. Rufen Sie den ersten Clip für ihre Playlist auf. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt 9.2.3 „Abrufen eines Clips" auf Seite 42.

3. Drücken Sie am Remote-Panel die Taste **ENTER**.

   Der Clip wird an das Ende der aktuellen Playlist angefügt.

4. Wiederholen Sie die Schritte so oft, bis sich alle gewünschten Clips in der Playlist befinden.

11.5.4 SO FÜGEN SIE CLIPS IN EINE PLAYLIST EIN

Für die folgende Vorgehensweise gelten die folgenden Regeln:

- Sie müssen den Modus „PGM/PRV“ aufgerufen haben, um über die Taste **TAKE** am Remote-Panel einen Clip einfügen zu können.
- In Abhängigkeit von den im Menü „Setup“ auf Seite 4.1 gewählten Einstellungen **Insert in Playlist** (F5) wird der Clip **vor** oder **nach** der ausgewählten Position in die Playlist eingefügt.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip in die Playlist einzufügen:

1. Blättern Sie im Modus „Playlist Edit“ oder im Modus „Browse“ zu der Position, an der der Clip eingefügt werden muss.
2. Rufen Sie den ausgewählten Clip auf. Der Clip wird am PRV-Ausgang angezeigt.
3. Fügen Sie den ausgewählten Clip wie folgt in die Playlist an die am PGM-Ausgang angezeigte Position ein:
   - Drücken Sie die Taste **A** (Funktion **INSERT**) auf dem Remote-Panel.
   - Drücken Sie am Remote-Panel die Taste **TAKE**.
   - Drücken Sie am Remote-Panel die Tasten **SHIFT+INSERT**.

Wenn im Menü „Setup“ die entsprechende Option aktiviert wurde, muss der Operator den Vorgang bestätigen.

Nach dem Einfügen des Clips können Sie die Taste **PLST** drücken, um zur Playlist an der aktuellen Position zurückzukehren.

11.5.5 SO FÜGEN SIE DAS ERGEBNIS EINER CLIP-SUCHE IN EINE PLAYLIST EIN

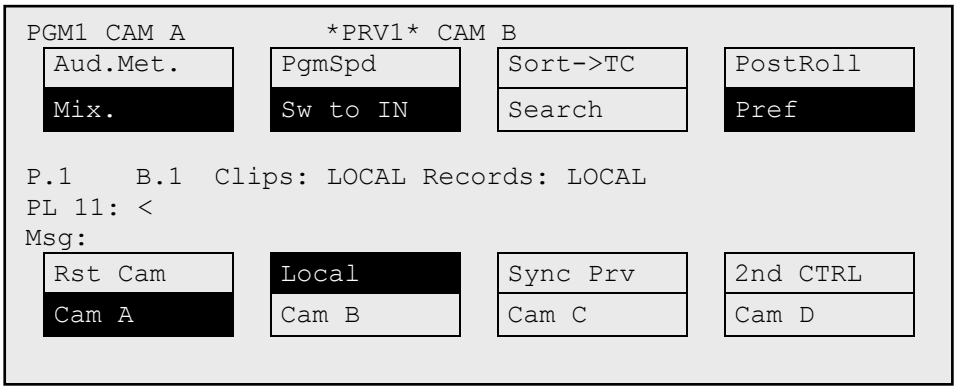
Wenn PRV CTL aktiviert ist, hat der Operator im Modus „Playlist Edit“ mit einem PRV-Kanal die volle Kontrolle über den PRV-Kanal, solange die Playlist auf dem PGM-Kanal geladen bleibt.

Der Operator kann auf dem PRV-Kanal alle auf Clips bezogenen Funktionen ausführen, einschließlich Durchsuchen der Datenbank anhand von Time Code, Keywords und Ranking, sowohl im VGA-Bildschirm „Search“ als auch im sekundären Menü „Clip“ am Remote-Panel.

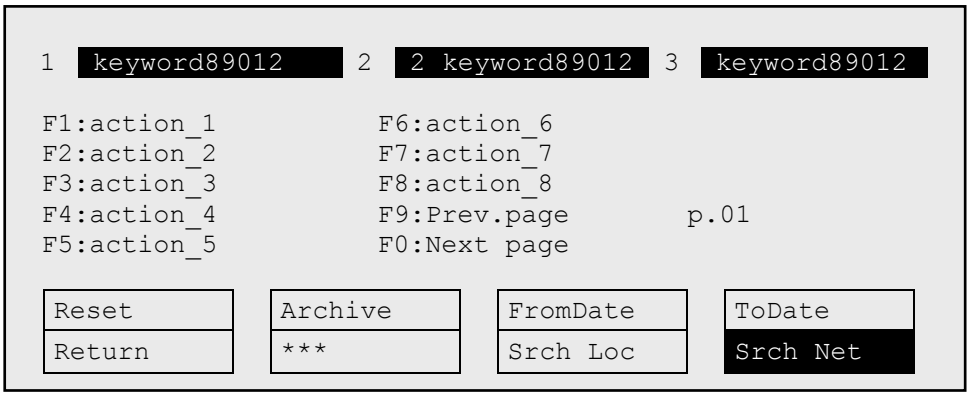
Nachdem die gewünschten Clips gefunden wurden, können diese auf einfache Weise in die noch auf dem PGM-Ausgang geladene Playlist eingefügt werden. Durch geschicktes Umschalten zwischen PRV CTRL auf ON oder OFF kann der Operator auf einfachste Weise Funktionen zum Bearbeiten von Playlists und Funktionen zum Durchsuchen der Datenbank miteinander kombinieren.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen oder mehrere Clips aus einem Suchlauf an das Ende der aktuellen Playlist einzufügen.

1. Aktivieren Sie im Hauptmenü die aktuelle Playlist, wie in Abschnitt 11.4.2 „So aktivieren Sie eine lokale oder Netzwerk-Playlist“, auf Seite 95 beschrieben.



2. Drücken Sie **MENU** + **C**, um den Suchmodus aufzurufen.



Geben Sie die Suchkriterien anhand der Vorgehensweise in Abschnitt 10.5 „Durchsuchen der Datenbank mithilfe des Remote-Panels“ auf Seite 88 ein.

3. Starten Sie die Suche auf dem lokalen Server oder im gesamten Netzwerk, indem Sie entsprechend die Tasten **C** (lokale Suche) oder **D** (Netzwerksuche) auf dem Remote-Panel drücken.

4. Wählen Sie eine der Möglichkeiten.

   - Zum Einfügen eines einzigen Clips in die Playlist navigieren Sie zum Clip und drücken Sie die Taste **INSERT** am Remote-Panel.
   - Zum Einfügen aller Clips aus dem Suchlauf drücken Sie die Tasten **SHIFT**+ **INSERT** am Remote-Panel.

Die Clips werden an das Ende der aktuellen Playlist angefügt.

11.5.6 EINFÜGEN VON CLIPS DES TYPS„NOCH NICHT ABGESCHLOSSENER, OFFENER CLIP“ IN DIE PLAYLIST

In Playlists können auch Clips vom Typ „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ in gleicher Weise eingefügt werden, wie andere Clips. Deren Anzeige weist jedoch die folgenden Merkmale auf:

Anzeige

Diese Clips werden in der Playlist am VGA mit der Meldung „Creating“ angezeigt.

Die Clip-ID der Clips vom Typ „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ blinken in der Miniaturanzeige der Playlist und im Bildschirm „Playlist“ im Remote-Panel sowie im OSD.

Verbleibende Zeit

Die verbleibende Zeit in Playlists, in denen Clips vom Typ „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ lediglich mit einem IN-Punkt enthalten sind, wird folgendermaßen angezeigt:

Die verbleibende Zeit wird in der Form --:--:-- auf allen Bildschirmen (OSD, VGA, Remote-Panel) angezeigt, auf denen diese Informationen angezeigt werden.

11.6 BENENNEN EINER PLAYLIST ODER EINES ELEMENTS IN EINER PLAYLIST

Sie können eine Playlist im Bildschirm „VGA Playlist Bank“ oder „VGA Playlist“ benennen.

11.6.1 SO BENENNEN SIE EINE PLAYLIST AUS DEM BILDSCHIRM „VGA PLAYLIST BANK“

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Playlist aus dem Bildschirm „VGA Playlist Bank“ zu benennen.

1. Drücken Sie im Bildschirm „Clip“ **END**, um zum Bildschirm der Playlist-Bank der angeforderten Seite zu wechseln.
2. Drücken Sie die Taste ‚Pfeil nach unten’ mehrere Male, bis die zu benennende Playlist markiert ist.
3. Geben Sie über die Tastatur den gewünschten Namen ein.

   Dieser wird im Feld **Name** unten im Bildschirm angezeigt. Drücken Sie **ESC**, um das gesamte Feld zu löschen, oder **<ZEICHEN ZURÜCK>**, um das letzte Zeichen zu löschen.
4. Drücken Sie **F1**, um den neuen Namen an die aktive Playlist zuzuweisen.

   Der Name der Playlist wird neben der Nummer der Playlist in der Titelleiste angezeigt.

11.6.2 SO BENENNEN SIE DIE AKTUELLE PLAYLIST IM BILDSCHIRM DER VGA-PLAYLIST

Gehen Sie wie folgt vor, um die aktuelle Playlist aus dem Bildschirm „VGA Playlist“ zu benennen.

1. Durch Drücken der Taste **F10** auf der Tastatur wird der Bildschirm der VGA-Playlist angezeigt.

   Die aktuelle Playlist wird angezeigt.

2. Geben Sie über die Tastatur den gewünschten Namen ein.

   Dieser wird im Feld **Name** unten im Bildschirm angezeigt. Drücken Sie **ESC**, um das gesamte Feld zu löschen, oder **<ZEICHEN ZURÜCK>**, um das letzte Zeichen zu löschen.

3. Drücken Sie **SHIFT+F1**, um den neuen Namen an die aktive Playlist zuzuweisen.

11.6.3 SO BENENNEN SIE DAS AKTUELLE ELEMENT IN DER PLAYLIST

Anmerkung

Das Benennen des aktuellen Elements der geladenen Playlist wirkt sich auf den originalen Clip aus.

Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn die Playlist am EVS Remote-Panel im Modus „Playlist Edit“ (PLST EDIT) oder „Playlist Diffusion“ (PLST DIFF) aktiv ist.

Gehen Sie wie folgt vor, um das aktuelle Element in der geladenen Playlist aus dem Bildschirm „VGA Playlist“ zu benennen.

1. Durch Drücken der Taste **F10** auf der Tastatur wird der Bildschirm der VGA-Playlist angezeigt.

   Die geladenen Playlist wird angezeigt und das aktuelle Playlist-Element am Remote-Panel wird ausgewählt.

2. Geben Sie über die Tastatur den gewünschten Namen für das Element ein.

   Dieser wird im Feld **Name** unten im Bildschirm angezeigt. Drücken Sie **ESC**, um das gesamte Feld zu löschen, oder **<ZEICHEN ZURÜCK>**, um das letzte Zeichen zu löschen.

3. Drücken Sie **F1**, um den neuen Namen an das aktuelle Element zuzuweisen.

   Der Name für das ausgewählte Element wird in der Spalte **Name** des ausgewählten Elements angezeigt.

11.7 DURCHSUCHEN EINER PLAYLIST

11.7.1 MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN ZUM DURCHSUCHEN

Zum Durchsuchen einer Playlist stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- Schnelles Durchsuchen durch Springen zum ersten Feld jedes Clip in der Playlist:

  Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 11.7.2 „Schnelles Durchsuchen einer Playlist“ auf Seite 102.

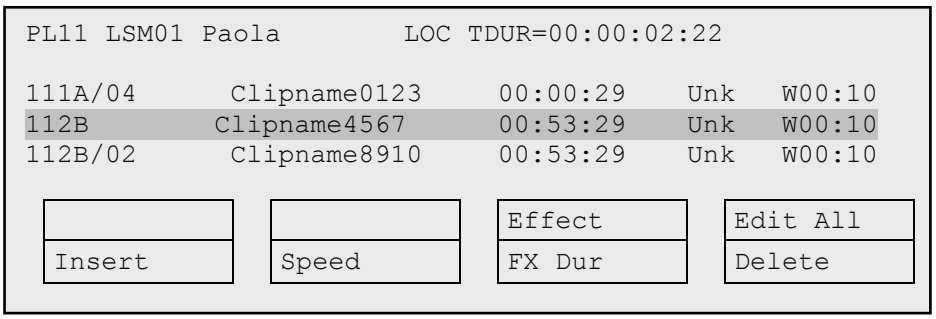
- Durchsuchen des Inhalts jedes Clips in der Playlist:
- Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 11.7.3 „Durchsuchen einer Playlist“ auf Seite 102.

11.7.2 SCHNELLES DURCHSUCHEN EINER PLAYLIST

Wenn Sie weder den Modus „Playlist“ noch den Modus „Clip“ aktiviert haben, wird durch Drücken der Taste **BROWSE** am Remote-Panel automatisch die aktive Playlist in den Modus „Browse“ versetzt.

In diesem Modus können Sie durch Drehen am Jog-Rad jeweils das erste Field eines jeden Clips innerhalb der Playlist anschauen. Um wieder in den „normalen“ Modus „Playlist Edit“ zurückzugelangen, drücken Sie nochmals die Taste **BROWSE**.

Natürlich können Sie den Modus „Browse“ auch direkt aus dem Modus „Playlist Edit“ aufrufen, indem Sie die Taste **BROWSE** drücken.



11.7.3 DURCHSUCHEN EINER PLAYLIST

Wenn Sie eine Playlist laden können Sie im voreingestellten Modus „Playlist“ durch alle Playlist-Elemente nach oben und unten blättern.

11.8 KOPIEREN EINER PLAYLIST

11.8.1 MÖGLICHE OPTIONEN

Wenn Sie eine Playlist kopieren, stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung:

Nur EDL oder Kopie von EDL + Clip

- Die EDL-Kopie kopiert nur die Playlist-Definition, die Playlist-Elemente selbst verbleiben am ursprünglichen Speicherort.
- Die Kopie EDL + Clips kopiert die Playlist-Definition und die Playlist-Elemente auf den Server, von dem die Kopie angefordert wird.

Lange oder kurze Kopie

Wenn Sie das Material der Playlist-Elemente kopieren, können Sie eine kurze oder lange Kopie durchführen:

- Bei der Kurzkopie wird das Material zwischen den IN- und OUT-Punkten der Playlist-Elemente mit Clip-Guardbands kopiert, wie im Zielsystem definiert.
- Bei der Langkopie werden die Original-Clips kopiert, und nicht nur das als Playlist-Element definierte Material. Dies ist ein Unterschied, wenn das Playlist-Element im Vergleich zum Original-Clip getrimmt wurde.

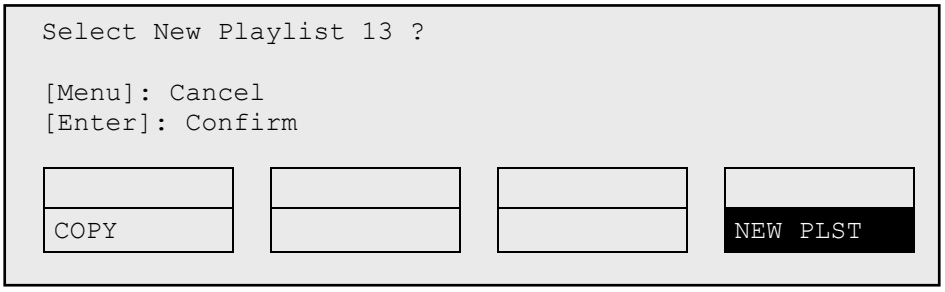
11.8.2 SO KOPIEREN SIE EINE PLAYLIST MITHILFE DES REMOTE-PANELS

Sie können eine Playlist über das Remote-Panel von einem lokalen oder Netzwerk-Server auf einen lokalen oder Netzwerk-Server kopieren.

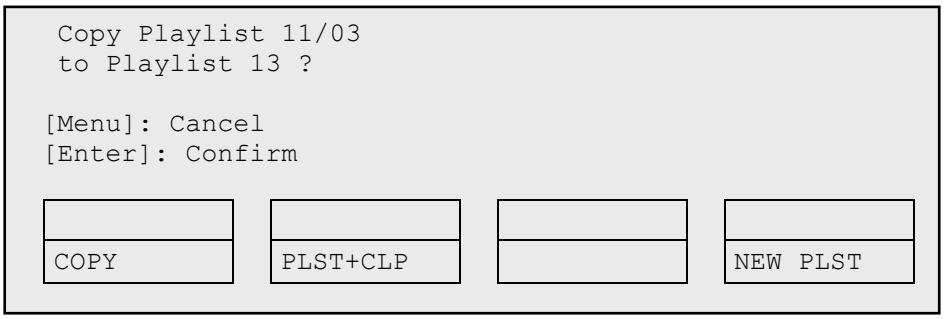
Gehen Sie wie folgt vor, um eine Playlist über das Remote-Panel zu kopieren:

1. Öffnen Sie die Playlist-Bank (lokal oder von einer anderen Maschine im Netzwerk).
2. Drücken Sie die entsprechende Taste **F_** am Remote, um die zu kopierende originale Playlist auszuwählen.
3. Wählen Sie einen leeren Playlist-Speicherort auf Ihrer lokalen Maschine aus.

   Es wird ein neues Menü im LC-Display des Remote-Panels angezeigt, dazu eine entsprechende Meldung im OSD der Ausgabe-Monitore, ob Sie eine Kopie der originalen Playlist am neuen Speicherort erstellen möchten oder ob Sie eine neue, leere Playlist auswählen möchten (voreingestellte Auswahl):

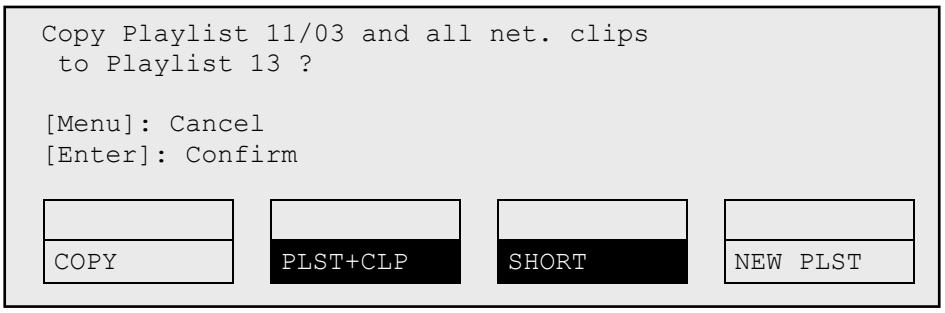


4. Drücken Sie die Taste A (COPY), um die Kopier-Option zu wählen. Das Menü sieht dann so aus:



5. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus, um vorzugeben, ob beim Kopieren der EDL die Clips mit kopiert werden sollen oder nicht:

   - Wenn Sie nur die EDL ohne die in der originalen Playlist enthaltenen Elemente kopieren möchten, drücken Sie **ENTER**. Der Kopiervorgang wird sofort ausgeführt, da kein Material übertragen werden muss.
   - Wenn Sie die EDL und die darin enthaltenen Playlist-Elemente auf ihre lokale Maschine kopieren möchten, drücken Sie die Taste **B** (**PLST+CLP**). Das Display sieht dann so aus:



6. Für die Angabe, ob eine SHORT-Kopie oder eine LONG-Kopie ausgeführt werden soll, wählen Sie mit der Taste **C** den gewünschten Wert (SHORT oder LONG) aus.

   - **Modus „SHORT" (Voreinstellung):** Es wird nur der Abschnitt der Elemente zwischen SHORT IN und SHORT OUT-Punkt, wie in der Playlist definiert, kopiert, verlängert um die Länge der GUARDBANDS, wie auf dem Zielsystem definiert.
   - Modus „LONG": Die kompletten originalen Clips einschließlich Guardbands werden auf das Zielsystem kopiert.

7. Nachdem Sie die verschiedenen Optionen festgelegt haben, drücken Sie Zum Starten **ENTER** oder zum Abbrechen **MENU**.

Die Taste **F_** in der Ziel-Playlist blinkt solange, bis alle Clips kopiert wurden. Die Playlist kann währenddessen aufgerufen, bearbeitet und gesendet werden. Wenn einige Clips noch nicht kopiert wurden, wird dazu der originale Netzwerk-Clip verwendet.

11.8.3 SO KOPIEREN SIE EINE PLAYLIST MITHILFE DES BILDSCHIRMS „VGA CLIP“

Im VGA-Bildschirm können Sie Folgendes kopieren:

- EDL einer Playlist von dem lokalen Server auf den gleichen Server
- EDL, mit oder ohne Playlist-Elemente, von einem Netzwerk-Server auf den lokalen Server

11.8.3.1 SO KOPIEREN SIE EINE LOKALE PLAYLIST

Gehen Sie wie folgt vor, um eine lokale Playlist aus dem Bildschirm „VGA Playlist“ zu kopieren.

1. Öffnen Sie im Bildschirm „VGA Clip“ die Playlist-Bank, indem Sie auf der Tastatur **END** drücken.
2. Wählen Sie die zu kopierende Playlist aus und drücken Sie **CTRL+C.**
3. Gehen Sie zu einer leeren Playlist-Position auf dem gleichen Server, wohin die Playlist kopiert werden soll, und drücken Sie **CTRL+V**.

Die EDL der Playlist wird an die angegebene Position kopiert.

11.8.3.2 SO KOPIEREN SIE EINE NETZWERK-PLAYLIST

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Netzwerk-Playlist aus dem Bildschirm „VGA Playlist“ zu kopieren.

1. Drücken Sie im Bildschirm „VGA Clip“ **F9**, um das Fenster **Connect** zu öffnen.
2. Wählen Sie mit den Tasten ↓ und ↑ den Netzwerk-Server aus, von dem Sie eine Playlist kopieren möchten, und Drücken Sie **ENTER**.
3. Gehen Sie auf der entsprechenden Seite zur Playlist-Bank, indem Sie auf der Tastatur **END** drücken.
4. Wählen Sie mit den Tasten ↓ und ↑ die zu kopierende Original-Playlist aus und drücken Sie **CTRL+C.**
5. Drücken Sie **F9**, wählen Sie den lokalen Server aus und drücken Sie **ENTER**, um zum lokalen Server zurückzukommen.

6. Wählen Sie in der angeforderten Playlist-Bank eine leere Playlist-Position auf Ihrer lokalen Maschine aus und drücken Sie **CTRL+V**, um die Playlist zu kopieren.

   Das folgende Dialogfeld wird eingeblendet.

```
Copy Playlist xx/xx to yy.
Select Copy Playlist Mode (Space Bar)

Playlist Only
Playlist with Clips : Short Mode
Playlist with Clips : Long Mode

Esc: Cancel  - Enter : Confirm
```

7. Wählen Sie die entsprechenden Kopieroption und drücken Sie die Leertaste.

8. Drücken Sie zum Bestätigen **ENTER**.

Die Playlist wird an die angegebene Position kopiert.

11.8.4 KOPIEREN VON PLAYLISTS MIT ON-AIR-CLIPS

NAHTLOSER VORGANG

LONG- oder SHORT-Kopien einer Playlist werden im Hintergrund, für den Benutzer nahtlos durchgeführt. Falls die Ziel-Playlist aufgerufen wird und das Element der On-Air-Playlist noch nicht übertragen an die lokale Maschine wurde, ist das wiedergegebene Element das originale. Das On-Air-Element wird automatisch lokal kopiert, wenn die Playlist vom Wiedergabekanal entfernt wird.

UNMÖGLICHKEIT, KOPIERVORGÄNGE ANEINANDER ZU REIHEN

Es können nicht mehrere Vorgänge COPY PLST+CLIPS gestartet werden. Versucht der Operator, einen weiteren Vorgang COPY PLST+CLIPS zu starten, während der vorherige Vorgang noch ausgeführt wird, wird eine Meldung angezeigt, ob der Operator den laufenden Vorgang stoppen und den neuen Vorgang starten möchte oder ob der neue Vorgang verworfen werden soll.

11.9 FÜR PLAYLISTS VERFÜGBARE WIEDERGABEFUNKTIONEN

11.9.1 ANROLLEN EINER PLAYLIST

ANROLLEN

Wenn Sie nach dem Aufrufen einer Playlist die Playlist mit der für jeden Clip vordefinierten Geschwindigkeit anrollen möchten, starten Sie das Anrollen der Playlist durch Drücken der Taste **PLAY**.

PLAYLIST-GESCHWINDIGKEIT

Sobald Sie zum Starten der Wiedergabe oder während der Wiedergabe den T-Bar betätigen, werden die voreingestellten Geschwindigkeitswerte ignoriert und die Wiedergabegeschwindigkeit wird nur noch durch die Position des T-Bars bestimmt. Erst bei Erreichen des nächsten Clips mit vordefinierter Geschwindigkeit wird diese wieder aufgenommen.

Anmerkung

Wenn Sie die Playlist durch Drücken der Taste **PLAY** starten, wird empfohlen, den T-Bar in die obere Position (100 %) zu bringen. Wenn sich der T-Bar in der unteren Position befindet und der Operator den T-Bar während des Anrollens versehentlich berührt, könnte die Playlist On-Air gestoppt werden.

Wenn die Geschwindigkeit für einen SuperMotion-Clip auf „UNK“ eingestellt wurde, wird bei Betätigen der Taste **PLAY** bei diesem Clip die Playlist mit einer Geschwindigkeit von 33 % wiedergegeben.

11.9.2 IM BILDSCHIRM DER VGA-PLAYLIST VERFÜGBARE FUNKTIONEN

Die folgenden Befehle können ausschließlich im Modus „Playlist Edit“ oder im Modus „Playlist Diffusion“ ausgeführt werden:

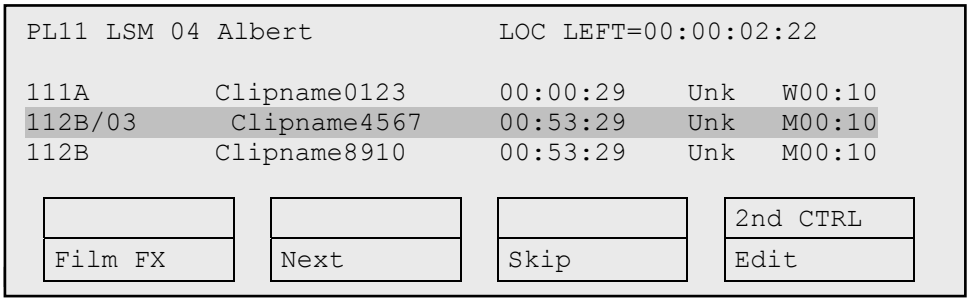
- Um den Modus „Playlist Edit“ zu aktivieren, drücken Sie am EVS Remote die Taste **PLST**. Im LC-Display des Remotes werden Informationen über den vorhergehenden, den aktiven und die 3 nachfolgenden Clips der Playlist angezeigt.
- Um den Modus „Playlist Diffusion“ zu aktivieren, drücken Sie nochmals die Taste **PLST**.

Im Bildschirm der VGA-Playlist können die folgenden Vorgänge ausgeführt werden:

Kriterium	Erläuterung
Benennen einer Playlist	Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt 11.6.1 „So benennen Sie eine Playlist aus dem Bildschirm „VGA Playlist Bank““ auf Seite 100.
Benennen des aktiven Clips	Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt 11.6.3 „So benennen Sie das aktuelle Element in der Playlist“ auf Seite 101.
PLAY/pause	Drücken Sie **ALT+P**, um die Wiedergabe zu starten bzw. anzuhalten.
RECUE	Drücken Sie **ALT+R**, um zum Anfang der Playlist zurück zu positionieren und anzuhalten.
NEXT	Drücken Sie **ALT+N**, um während der Wiedergabe der Playlist einen sofortigen Übergang auf den nächsten Clip innerhalb der Playlist zu erzwingen.
SKIP	Drücken Sie **ALT+S** bei laufender Wiedergabe der Playlist, um den nächsten Clip zu überspringen. Der aktuelle Clip wird dann bis zum festgelegten OUT-Punkt wiedergegeben. Anstatt jedoch den nächsten Clip wiederzugeben, wird dieser übersprungen und der übernächste Clip wiedergegeben.

11.9.3 AM REMOTE VERFÜGBARE FUNKTIONEN IM MODUS „PLAYLIST DIFFUSION“

Nachdem die Playlist positioniert und zum Anrollen bereit ist, wird im LC-Display des Remotes das unten abgebildete Menü angezeigt. Dieses Menü gibt dem Operator die Möglichkeit, die Playlist während der Wiedergabe zu ändern. Die im Modus „Playlist Diffusion“ oben rechts im LC-Display angezeigte Zeit zeigt die verbleibende Zeit bis zum Ende der Playlist an.



11.9.3.1 FILM FX

Das Auswählen dieser Funktion bewirkt einen „Film-Effekt“ während der Wiedergab der Playlist, indem nach jedem zweiten Field ein Field wiederholt wird. Beachten Sie, dass dies auch für die Audio-Spur gilt. Sie wird dadurch unbrauchbar und deshalb während der Wiedergabe stumm geschaltet. Der Modus „Film Fx“ wird bei Beenden der Playlist automatisch deaktiviert.

11.9.3.2 NEXT

Bei laufender Playlist On-Air bewirkt das Aktivieren der Funktion „**Next**“ einen sofortigen Übergang mit dem in der Playlist angegebenen Effekt auf den in der Playlist folgenden Clip. Diese Funktion kann verwendet werden, wenn ein Clip zu lang ist und die Wiedergabezeit verkürzt werden muss.

11.9.3.3 SKIP

Während des Ausspielens der Playlist wird der in der Liste nächstfolgende Clip auf dem PRV-Bildschirm angezeigt. Die Funktion „**Skip**“ ermöglicht dem Operator, Clips zu verwerfen, bevor diese On-Air gehen. Der Clip, der „verworfen“ wird, ist der auf dem PRV-Bildschirm dargestellte Clip. Diese Funktion löscht den Clip nicht aus der Playlist, sondern ermöglicht lediglich das Überspringen des Clips während der Wiedergabe.

11.9.3.4 EDIT

Durch Auswählen der Funktion „Edit“ gelangt der Benutzer wieder in den Modus „Playlist Edit“ zurück.

11.10 FÜR PLAYLISTS VERFÜGBARE ALLGEMEINE BEARBEITUNGS-FUNKTIONEN

11.10.1 AM LSM-REMOTE VERFÜGBARE FUNKTIONEN IM MODUS „PLAYLIST EDIT“

Im Modus „Play Edit“ wird beim Markieren eines Clips der erste Frame auf dem Anzeigemonitor dargestellt. Um eine der Optionen zu ändern, markieren Sie einfach den gewünschten Clip, wählen Sie anschließend im obigen Menü eine Funktion aus und stellen Sie den gewünschten Wert mithilfe des T-Bars ein.

Die im Modus „Playlist Edit“ oben rechts im LC-Display angezeigte zeitliche Länge ist die Gesamtlänge der Playlist von Anfang bis Ende.

11.10.1.1 INSERT

Mithilfe der Funktion „**Insert**“ kann der Operator einen Clip in die Playlist einfügen. Diese Funktion kann auch durch Drücken der Taste **TAKE** ausgeführt werden.

11.10.1.2 SPEED

Mithilfe der Funktion „**Speed**“ kann die Geschwindigkeit für die Wiedergabe eines einzelnen Clips oder aller Clips der Playlist vorgegeben werden. Wählen Sie mit dem T-Bar die Wiedergabegeschwindigkeit für den Clip aus und drücken Sie anschließend zur Bestätigung auf **ENTER**. Der Wert kann „Unknown“ (Unbekannt) oder von 0 bis 100 % sein.

Die Operatoren haben wie bei der Wiedergabe von Clips Zugriff auf den sekundären T-Bar. Durch Drücken auf **SHIFT+Lever** am Remote während der Bearbeitung der Geschwindigkeit eines Clips wird der Zugriff auf die im Menü festgelegte sekundäre T-Bar-Geschwindigkeit gegeben.

11.10.1.3 FX DUR

Mit der Funktion „**FX Dur**“ wird die zeitliche Länge des Übergangseffekts eingestellt. Bei Aufruf der Funktion wird der im Menü „Setup“ voreingestellte Wert angezeigt. Durch die Effektdauer wird der Übergang am Anfang des ausgewählten Clips beeinflusst. Stellen Sie den Wert mithilfe des T-Bars ein und drücken Sie anschließend zur Bestätigung **ENTER**.

11.10.1.4 EFFECT

Mithilfe der Funktion „**Effect**“ können Sie die Art des Übergangs auswählen (Mix/Wipe/Cut). Wenn **Effect** hervorgehoben ist, können Sie durch Bewegen des T-Bars die Art des Effekts auswählen. Drücken Sie zur Bestätigung **Enter**.

11.10.1.5 EDIT ALL

Durch Aktivieren dieser Funktion und anschließendem Aufrufen einer der Playlist-Optionen (Speed, Effect, FX Dur) kann der Operator alle Clips in der Liste gleichzeitig bearbeiten.

11.10.1.6 DELETE

Mithilfe der Funktion „**Delete**“ kann der Operator im Handumdrehen einen Clip aus der Playlist löschen. Der auf diese Weise „ausgeschnittene“ Clip kann an einer anderen Position wieder eingefügt werden. Dieser Clip wird auf dem zweiten PRV-Ausgang wiedergegeben. Um den Clip an einer anderen Position in die Playlist einzufügen, positionieren Sie die Liste mithilfe des Jog-Rades auf diese Position und drücken Sie anschließend die Taste INSERT (oder TAKE).

11.10.1.7 UNDO/REDO

Diese Funktion steht im sekundären Menü der Playlist zur Verfügung. Dieses Menü wird durch Drücken von **MENU** im Modus „Playlist Edit“ aufgerufen.

Solange der Operator den Modus „Playlist“ nicht beendet (z. B. zum Modus „Live“ zurückwechselt) können die letzten Änderungen an der Playlist rückgängig gemacht bzw. wiederholt werden.

Durch Drücken der Taste **D** (Befehl **Undo**) wird die letzte Änderung rückgängig gemacht. Es können maximal die letzten 9 Änderungen rückgängig gemacht werden. Nachdem eine Änderung rückgängig gemacht wurde, kann diese Änderung durch Drücken der Taste **C** (Funktion „**Redo**“) wieder hergestellt werden.

11.10.1.8 MAKE LOCAL

Diese Funktion steht im sekundären Menü der Playlist zur Verfügung. Dieses Menü wird durch Drücken von **MENU** im Modus „Playlist Edit“ aufgerufen.

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, Netzwerk-Clips lokal in eine Playlist zu kopieren. Wählen Sie im sekundären Menü „Playlist“ in der Position **B** die Option „**MakeLoc**“ aus.

Wenn diese Funktion aufgerufen wird, werden die Netzwerk-Clips durch Short-Kopien der lokalen Clips ersetzt, sobald diese verfügbar sind.

11.10.2 SO TRIMMEN SIE CLIPS IN EINER PLAYLIST

Jedes Playlist-Element kann unabhängig von allen anderen Instanzen derselben Clip-Nummer getrimmt werden.

1. Blättern Sie zum gewünschten Element in der Playlist.
2. Markieren Sie einen neuen IN-Punkt oder OUT-Punkt.

   Löschen Sie, wenn die Länge des Clips dafür nicht ausreicht, den IN-Punkt oder den OUT-Punkt durch Auswählen von **CLEAR**. Legen Sie anschließend einen neuen IN- oder OUT-Punkt an der gewünschten Position fest.

Anmerkung

Durch diesen Löschvorgang wird der vorhandene IN-Punkt oder OUT-Punkt an das Ende der Guardbands des Clips verschoben.

11.10.3 SO LÖSCHEN SIE PLAYLIST-ELEMENTE AUS EINER PLAYLIST

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Playlist-Element über das Remote-Panel zu löschen:

1. Wählen Sie im Modus „Playlist Edit“ das zu löschende Element in der Playlist aus.

   Wenn der Modus „Browse“ aktiviert ist, wird beim Durchblättern der Liste jeweils nur der erste Frame jedes Clips im Display dargestellt.
2. Wählen Sie aus dem Menü „Playlist Edit“ die Option **Delete** aus.

Das ausgewählte Element wird aus der Playlist gelöscht. Wenn im Menü „Setup“ die entsprechende Option aktiviert wurde, muss der Operator den Vorgang bestätigen.

11.10.4 SO VERSCHIEBEN SIE EIN ELEMENT INNERHALB EINER PLAYLIST

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Playlist-Element innerhalb einer Playlist über das Remote-Panel zu verschieben:

1. Wählen Sie im Modus „Playlist Edit“ den innerhalb der Playlist zu verschiebenden Clip Playlist aus.
2. Wählen Sie aus dem Menü „Playlist Edit“ die Option **Delete** aus. Der Clip wird an die Zwischenablage gesendet und auf den Kanal **PRV** geladen.
3. Blättern Sie zu der Position in der Playlist, an der Sie den Clip einfügen möchten.

   Beachten Sie, dass die Position, an der der Clip eingefügt wird, von dem Wert der Einstellung „Insert in Playlist“ (In Playlist einfügen) von Seite P4.1, F5 abhängt, also ob vor oder nach dem ausgewählten Playlist-Element.
4. Drücken Sie am Remote-Panel **TAKE** oder **INSERT**, um den Clip aus der Zwischenablage an die gewünschte Position einzufügen.

Das Playlist-Element wird an den gewünschten Position eingefügt.

Falls das Playlist-Element vor dem Verschieben getrimmt wurde, wird das Element an der neuen Position mit den neuen Guardbands eingefügt.

11.10.5 SO FÜHREN SIE PLAYLISTS ZUSAMMEN

Vom VGA-Bildschirm aus können zwei Playlists zusammengeführt werden, indem eine Playlist durch Kopieren/Einfügen in eine bereits vorhandene Playlist eingefügt wird. Die kopierte Playlist wird an das Ende der bereits vorhandenen Playlist eingefügt.

11.10.6 KONSOLIDIEREN EINER PLAYLIST

11.10.6.1 ÜBERSICHT

Mit dem internen Loop können Sie einen Playlist als großes Clip wieder zurück auf den Server spielen, wenn Sie beispielsweise die Playlist-Effekte (Split-Bildschirm, Target-Tracking, Malen usw.) als reguläres Video innerhalb des Servers aufzeichnen möchten.

In Abhängigkeit vom Parameter **Internal Loop Mode** im Menü „Setup“ (S. 2.3, F1), können sowohl die Video- als auch Audiospur in Loop zurück ins System gelegt werden oder nur die Video-Spur wird in ein Loop gelegt, und das System behält die Aufzeichnung der Live-Audio-Daten gleichzeitig bei.

11.10.6.2 So spielen Sie eine Playlist in einem Loop zurück auf den Server

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Playlist mit dem internen Loop-Modus zu konsolidieren:

1. Hinzufügen der gewünschten Effekte in die Playlist.
2. Laden Sie die Playlist wieder.
3. Aktivieren Sie den Loop-Modus mit der Taste **SHIFT+LOOP**.
4. Lassen Sie die Playlist anrollen.

Die Playlist wird nun als durchgehender Video/Audio Stream auf der Festplatte (Kanal 1 – CAM A) aufgezeichnet.

Wenn Sie den Playlist-Modus beenden, gehen Sie zurück zur Live-Aufnahme und rücken Sie einfach zurück und Sie sehen die aufgezeichnete Playlist mit allen Übergangseffekten und mit der entsprechenden Wiedergabegeschwindigkeit.

11.10.7 Generieren eines durchgehenden Time Codes in einer Playlist

11.10.7.1 Übersicht

Sie können einen durchgehenden Time Code für die gesamte Playlist oder für jeden Clip der Playlist generieren. Dies ist in folgenden Fällen hilfreich:

- Sie möchten in einer Playlist keine zertrennten Time Codes aus verschiedenen Playlist-Elementen haben,
- Sie möchten den Typ des Time Codes in VITC oder LTC ändern.

11.10.7.2 Vorgang

Gehen Sie wie folgt vor, um den Time Code an einer gegebenen Playlist zu generieren:

1. Aktivieren Sie die Neuerstellung des Time Codes und definieren Sie die verwandten Einstellungen auf der Playlist-Seite (**F10**) in dem blau hervorgehobenen Bereich unten auf der Seite. Diese Funktion wird für jede Playlist einzeln definiert:

2. Aktivieren Sie den internen Loop-Modus mit den Tasten **SHIFT+LOOP**.
3. Lassen Sie die Playlist anrollen.

   Dadurch wird die Playlist mit dem neugenerierten Time Code zurück auf den Recorder-Kanal 1 (CAM A) aufgezeichnet.

11.10.7.3 AKTIVIEREN DER NEUGENERIERUNG EINES DURCHGEHENDEN TIME CODES

Gehen Sie wie folgt vor, um die Neugenerierung eines durchgehenden Time Codes zu aktivieren:

1. Drücken Sie in der Playlist-Seite (**F10**) mehrfach die **<TABULATORTASTE>**, bis das Feld **ON/OFF** nach ‚Regeneration of TC' grün markiert ist.
2. Drücken Sie die Taste **Pfeil nach rechts**, um die Funktion auf ‚ON' zu schalten.

Die Funktion zur Neugeneration des dauerhaften Time Codes ist aktiv. Der Time Code wird jedoch erst neugeneriert, wenn Sie die Playlist nach dem Aktivieren eines Loops wiedergeben.

Zum Deaktivieren der Funktion drücken Sie den linken Pfeil am Feld, bis die Funktion auf OFF schaltet.

11.10.7.4 EINSTELLUNGEN FÜR EINEN DURCHGEHENDEN TIME CODE IN PLAYLISTS

In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen Parameter beschreiben, die beim Neugenerieren des Time Codes in einer Playlist definiert werden müssen:

Parameter	Erläuterung	Mögliche Werte
Continuous in ...	Gibt an, ob der Time Code für die gesamte Playlist oder für jedes Playlist-Element durchgehend sein soll.	PLST, CLIP
From ...	Gibt den Anfangswert des Time Codes an, der für die Neugenerierung des Time Codes verwendet werden soll.	Time Code, LTC TC, User TC
In ...	Gibt den TC-Typ an, in welchen der Time Code neugeneriert werden soll.	LTC oder VITC in SD HANC VITC, HANC LTC oder beides

11.11 DER AUX-AUDIO CLIP

Diese Option gestattet das Hinzufügen einer neuen Stereo-Audiospur (z. B. Sportkommentare, Musik, Werbemelodien, Umgebungsgeräusche) zu den originalen Videoclips. Diese zusätzliche Stereo-Audio-Spur ist am PVW-Ausgang und an den analogen Ausgängen 7/8 bzw. an den digitalen Ausgängen 15/16 verfügbar. Die Auswahl der Ausgänge für diese Spur erfolgt im Menü „Setup“ (Seite 5.1 – F5). Die Audio-Spuren mit dem „O-Ton“ des Clips stehen weiterhin an den Ausgängen 1/2 (3/4) zur Verfügung. Der ausgewählte AUX-Clip wird immer mit einer Geschwindigkeit von 100 % wiedergegeben, unabhängig von der für das Video ausgewählten Wiedergabegeschwindigkeit.

Wenn die Playlist nicht am Anfang gestartet wird, kalkuliert die Software automatisch den Offset zwischen der aktuellen Position und dem Anfang der Playlist und wendet diese Offset-Zeit auch auf den AUX-Clip an, sodass dieser synchron zur Playlist bleibt. Sollte der AUX-Clip länger sein als die Gesamtzeit der Playlist, wird er auch dann weiterlaufen, wenn das Video gestoppt wurde. Andererseits stoppt der Audio-Clip vor dem Ende der Playlist, wenn der OUT-Punkt des Audio-Clips erreicht wird.

11.11.1 SO KÖNNEN SIE EINEN AUX-AUDIO CLIP IN EINE PLAYLIST EINFÜGEN UND AUS DIESER LÖSCHEN

1. Aktivieren Sie die Taste **Aux. Clip**, indem Sie einen Clip in der Clip-Bank auswählen. Dies kann außerhalb des Modus „Plst Edit“ oder im Modus „Plst Edit“ mit PRV CTRL auf ON erfolgen. Im sekundären Menü im LC-Display des Remote-Panels erscheint die Option „**Aux Clip**“.
2. Drücken Sie anschließend **MENU**, um das sekundäre Menü aufzurufen, und dann die Taste **Aux Clip** (**SHIFT+B**): auf der Titelleiste des Bildschirms „Playlist“ (**F10**)wird die ID des Aux-Clips angezeigt.
3. Um den aktiven Aux-Clip zu entfernen, laden Sie den Aux-Clip, rufen Sie durch Drücken von MENU das sekundäre Menü auf und drücken Sie anschließend **CLEAR**+**SHIFT**+(**B**) (Aux.-Clip) am Remote.

11.12 ÜBERGANGSEFFEKTE UND SPLIT AUDIO

11.12.1 EINFÜHRUNG

DEFINITION UND LIZENZCODES

Sie können Effekte auf Audio- und Video-Übergange eines Clips in einer Playlist anwenden. Definieren Sie für jeden Übergang den Effekttyp und die Dauer.

Bei Split Audios können Typ und Dauer von Übergangseffekten angewendet werden, die sich in Audio- und Video-Spuren unterscheiden.

Anmerkung

Die müssen den Lizenzcode 112 installierten, um die Split Audio-Funktion nutzen zu können. Weitere Informationen zu dem erforderlichen Lizenzschlüssel erhalten Sie von unserem Support- oder Vertriebsteam.

AKTIVIEREN DES MODUS „SPLIT AUDIO“

Rufen Sie das Menü „Setup“ wie im Multicam-Konfigurationshandbuch beschrieben auf und aktivieren Sie den Modus **„Split Audio“** (Seite 4.2, Funktionstaste **F1**). Wenn der Lizenzcode 112 nicht auf dem Server installiert ist, kann die Funktion nicht aktiviert werden.

EINSCHRÄNKUNGEN DES MODUS „SPLIT AUDIO“

Wiedergabegeschwindigkeit

Wenn Sie eine Playlist wiedergeben, die ein Split Audio enthält, kann die Wiedergabegeschwindigkeit während der Wiedergabe nicht angepasst werden. Eine andere Geschwindigkeit muss in der Playlist selbst festgelegt werden.

Clip „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“

Wenn sich ein Clip vom Typ „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ in einer Playlist befindet, ist Split Audio nicht zulässig.

Im Modus „Playlist Edit“ werden im LC-Display nun weitere Funktionen angezeigt:

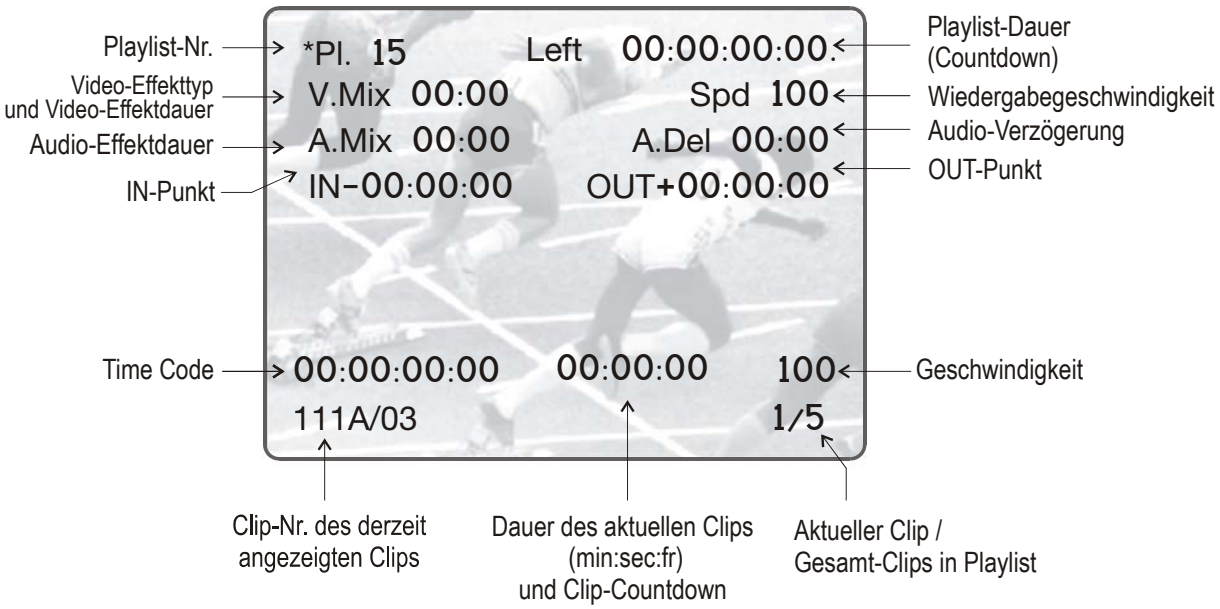
```
PL11 LSM01 Paola        LOC TDUR=00:00:02:22

111A/04      Clipname0123     00:00:29    Unk   W00:10
112B         Clipname4567     00:53:29    Unk   W00:10
112B/02      Clipname8910     00:53:29    Unk   W00:10


 V Base      A Base      Effect      Edit all
 Insert      Speed       FX Dur      Delete
```

11.12.2 PLAYLIST-ANZEIGE

Auch auf dem Ausgabe-Monitor werden zusätzliche Informationen angezeigt:



11.12.3 VOREINSTELLUNGEN FÜR VIDEO- UND AUDIO-ÜBERGÄNGE

ALLGEMEINE VERWENDUNG

Im Menü „Setup“ können Sie einen Vorschlagswert für die Video- und Audio-Übergänge festlegen. Ist dieser definiert, werden bei jedem Eingeben oder Einfügen in eine Playlist Übergänge mit den Vorschlagswerten angewendet.

Die Einstellung Vid. Effect duration befindet sich auf Seite 4.1, Funktionstaste F1 (bis zu 20:00 Sekunden einstellbar).

Die Einstellung **Aud. Effect duration** befindet sich auf Seite 4.1, Funktionstaste F2 („Lock to Video“ einstellen, dann bis zu 20:00 Sekunden)

ANWENDUNGEN MIT SPLIT AUDIO

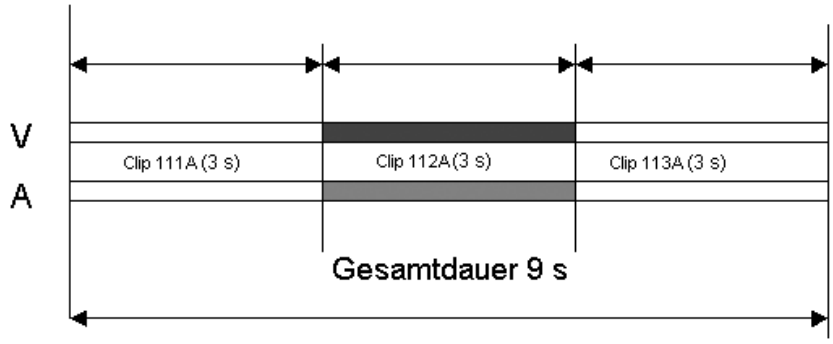
Die einfachste Art des Split Audio-Editings auf einer LSM besteht darin, unterschiedliche Übergangszeiten für Audio und Video am Anfang eines Clips festzulegen, z. B. einen Videoübergang mit einer Länge von 12 Frames und einen Audioübergang mit einer Länge von 2 Sekunden.

Der Wert des Parameters **Audio Effect Duration** im Menü „Setup“ (S. 4.1, Taste **F2**) hat nur Wirkung, wenn der Modus „Split Audio“ aktiviert ist. Anderenfalls ist die zeitliche Länge des Audio-Effekts immer fest an die zeitliche Länge des Video-Effekts gekoppelt, unabhängig vom Wert dieses Parameters.

Wenn der Parameter **Audio Effect Duration** im „Setup“ auf „Lock to video“ eingestellt wurde, ist es zu keinem Zeitpunkt möglich, die Zeiten für Audio- und Videoeffekte in der Playlist getrennt voneinander zu bearbeiten. Wenn Sie einen der Übergänge ändern möchten und merken, dass immer alle beide gleichzeitig geändert werden, überprüfen Sie im „Setup“ den Parameter **Audio Effect Duration** und stellen Sie sicher, dass der Parameter NICHT auf „Lock to Video“ eingestellt ist.

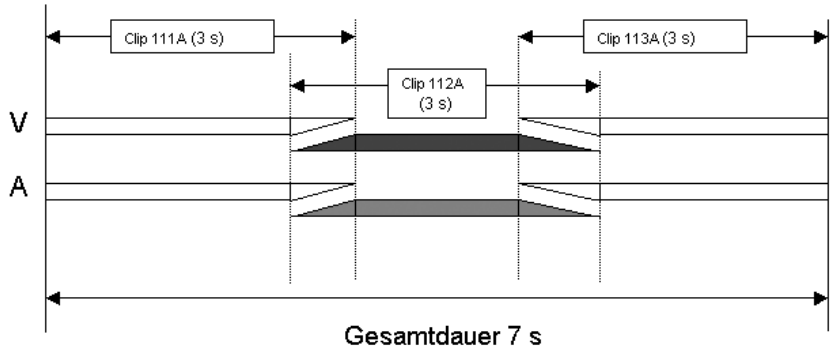
11.12.4 BEISPIEL FÜR ÜBERGANGSEFFEKTE

„NORMALE“ PLAYLIST MIT CUTS



PLAYLIST MIT EINER EFFEKTLÄNGE VON 1:00 SEKUNDEN

In einer LSM-Playlist enden die Video- und Audioeffekte immer am OUT-Punkt eines Clips, der Clip wird also um die Länge des Effektes gekürzt.



11.12.5 SO ÄNDERN SIE DIE LÄNGE VON VIDEO-EFFEKTEN

1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Drücken Sie SHIFT+A BASE (B).
4. Drücken Sie die Taste **C**, um die Funktion „**V FX Dur**“ zu aktivieren
5. Bewegen Sie den T-Bar, um den gewünschten Wert einzustellen.

11.12.6 SO ÄNDERN SIE DIE LÄNGE VON AUDIO-EFFEKTEN

1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Drücken Sie SHIFT+V Base (A).
4. Drücken Sie die Taste **C**, um die Funktion „**A Fx Dur**“ zu aktivieren.
5. Bewegen Sie den T-Bar, um den gewünschten Wert einzustellen.

11.12.7 EINSTELLEN DES VOREINGESTELLTEN MODUS FÜR DIE VERLÄNGERUNG EINES ÜBERGANGS

Bei jedem Ausführen eines Video- oder Audio-Splits wird der voreingestellte Übergang geändert, d. h. an einer oder beiden Seiten der Übergangsgrenzen verlängert. Im Menü „Setup“ (Seite 4.2, Taste **F2**) können Sie den voreingestellten Modus für die Verlängerung von Übergangseffekten einstellen, d. h, Sie geben an, wo der Effekt verlängert wird.

ÜBERGANGSMODI

In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen Übergangsmodi zusammengefasst.

Kriterium	Erläuterung
Center (on) Cut	Der Übergang wird gleichmäßig in beide Richtungen verlängert.
End (on) Cut	Der Übergang wird „nach links“ verlängert, sodass der Endpunkt des Übergangs unverändert bleibt.
Start (on) Cut	Der Übergang wird „nach rechts“ verlängert, sodass der Startpunkt des Übergangs unverändert bleibt.
Ask	In dieser Einstellung fragt die Software bei jeder Änderung des Übergangs nach, welche der drei oben genannten Optionen genutzt werden soll.

MÖGLICHE FÄLLE

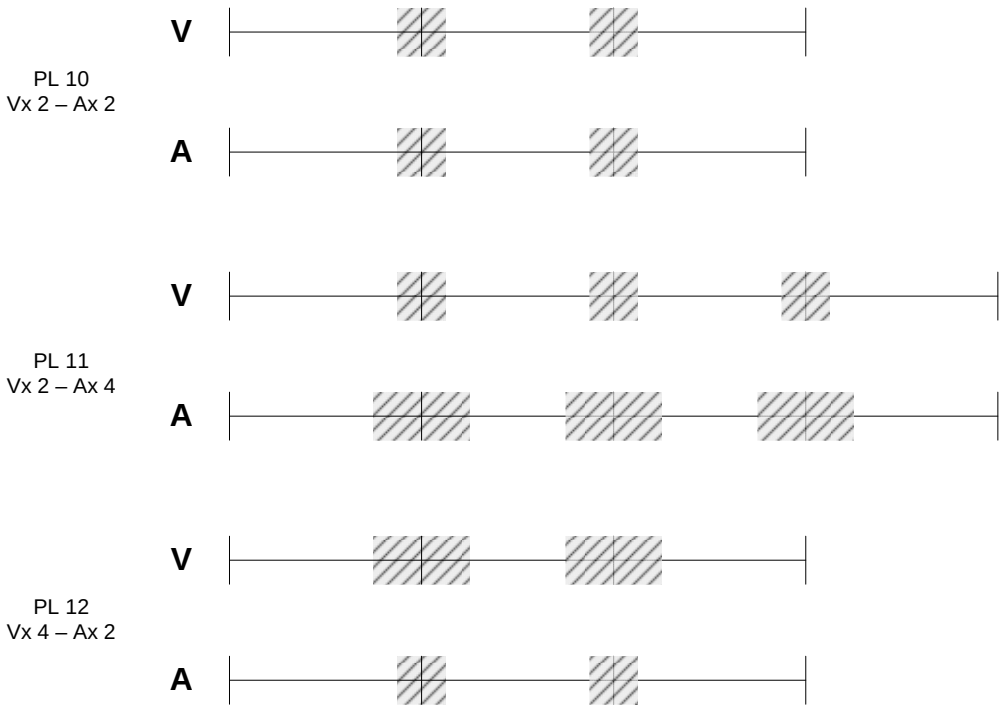
Sie können verschiedene Typen an Playlists zusammensetzen:

- Übergangsmodus im Video oder Audio Split
- Übergangsdauer

Das folgende Schema zeigt für jeden Übergangsmodus eine Playlist mit:

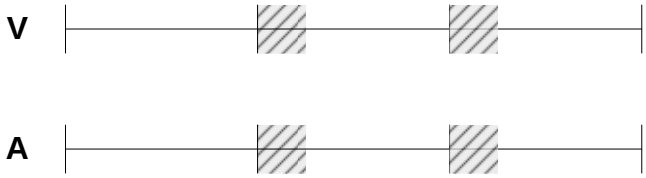
- den gleichen Video- und Audio-Übergängen (kein Audio oder Video Split) in den Playlists 10, 13 und 16.
- einem erweiterten Audio-Übergang (V BASE-Bearbeitung) in den Playlists 11, 14 und 17.
- einem erweiterten Video-Übergang (A BASE-Bearbeitung) in den Playlists 12, 15 und 18.

Center On Cut

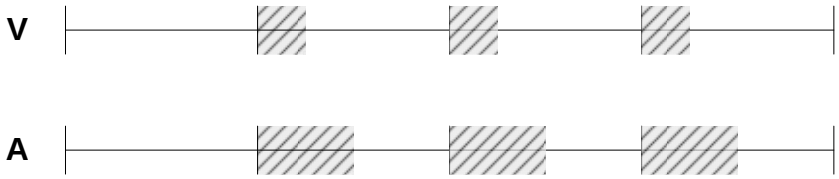


Start On Cut

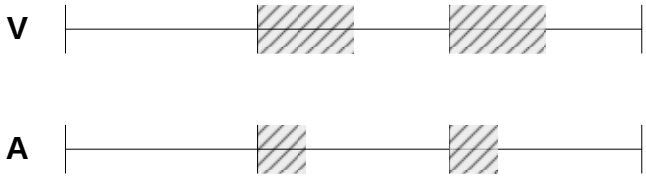
PL 13
Vx 2 – Ax 2



PL 14
Vx 2 – Ax 4

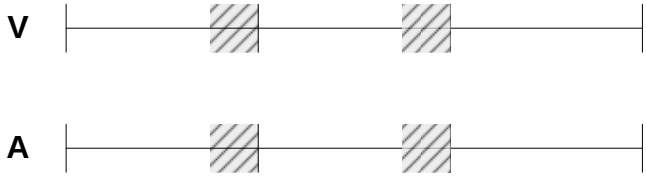


PL 15
Vx 4 – Ax 2

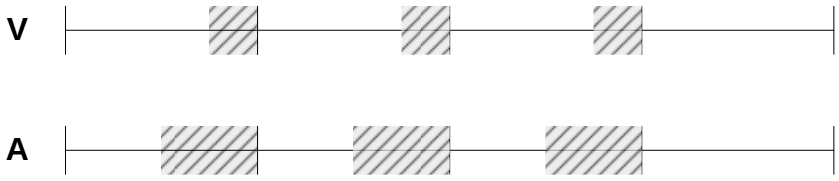


End On Cut

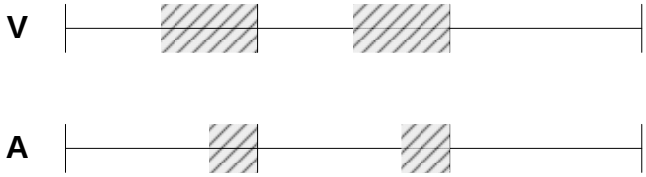
PL 16
Vx 2 – Ax 2



PL 17
Vx 2 – Ax 4



PL 18
Vx 4 – Ax 2



11.12.8 SO NEHMEN SIE EIN „V BASE“-EDITING VOR

Das Audio-Material eines Clips kann – in Bezug auf die IN/OUT-Punkte des Video-Materials – „advanced“ (Vorlauf) oder „delayed“ (Verzögerung) werden.

11.12.8.1 AUDIO DELAY (AUDIO-VERZÖGERUNG)

In diesem Fall wird die Audiospur im Vergleich zur Videospur verzögert.

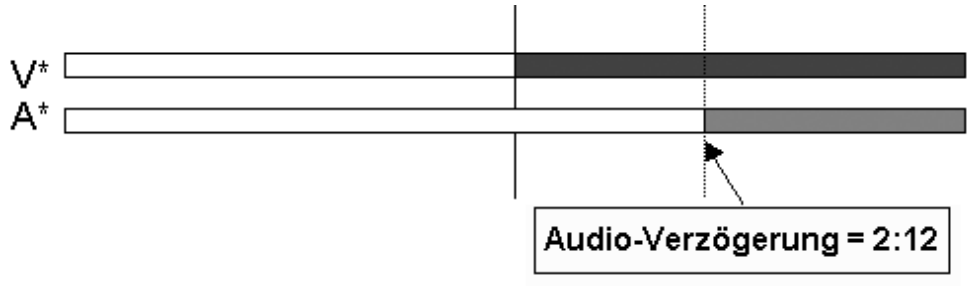
1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Aktivieren Sie **V Base** (**SHIFT+A**).
4. Aktivieren Sie **A Delay** (Taste **B**).
5. Geben Sie mithilfe der Tasten **F**_ einen Wert einschließlich führender Nullen ein.

   (0+2+1+2= 2:12) ODER bewegen Sie den T-Bar und drücken Sie **ENTER**.

Der eingegebene Wert wird im PRV-Bildschirm angezeigt, wenn der Clip als nächster Clip in der Playlist wiedergegeben wird.

Edit-Punkt (V BASE)

Das Audio-Material des vorhergehenden Clips wird verlängert, das Audio des zurzeit bearbeiteten Clips hingegen wird gekürzt.



11.12.8.2 AUDIO ADVANCE (AUDIO-VORLAUF)

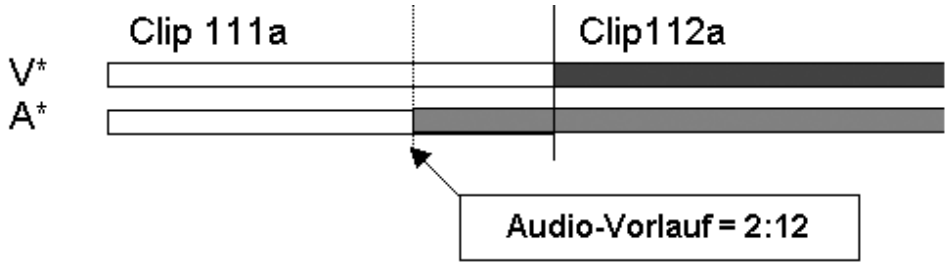
In diesem Fall wird die Audiospur im Vergleich zur Videospur vorgezogen.

1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Aktivieren Sie **V Base** (**SHIFT+A**).
4. Aktivieren Sie **A Advance** (**A**).
5. Geben Sie den gewünschten Wert, einschließlich führender Nullen, mithilfe der Tasten **F**_ ein (z.B. 0+2+1+2 = 2:12), oder bewegen Sie den T-Bar und drücken Sie **ENTER**.

Der eingegebene Wert wird im PRV-Bildschirm angezeigt, wenn der Clip als nächster Clip in der Playlist wiedergegeben wird.

Edit-Punkt (V BASE)

Das Audio-Material des vorhergehenden Clips wird gekürzt, der Anfang des zurzeit bearbeiteten Clips hingegen wird verlängert.



Anmerkung

Beim Bearbeiten einer Playlist in V BASE oder A Base werden die Information des Video-Übergangs in der obersten Zeile des OSD und die Informationen des Audio-Übergangs in de untersten Zeile des OSD angezeigt.

11.12.8.3 AUDIO SPLIT

In diesem Fall können Sie auswählen, ob Sie eine Audio-Verzögerung oder einen Audio-Vorlauf durchführen möchten.

1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Aktivieren Sie **V Base** (**SHIFT+A**).
4. Aktivieren Sie **A Split** (**D**).
5. Springen Sie zu dem Punkt, an dem Sie den Übergang einfügen möchten.
6. Wählen Sie eine der Möglichkeiten.
   - Markieren Sie einen OUT-Punkt, wenn Sie eine Audio-Verzögerung haben möchten.
   - Markieren Sie einen IN-Punkt, wenn Sie einen Audio-Vorlauf haben möchten.

Der eingegebene Wert wird im PRV-Bildschirm angezeigt, wenn der Clip als nächster Clip in der Playlist wiedergegeben wird.

11.12.9 SO NEHMEN SIE EIN „A BASE“-EDITING VOR

Im Modus „A Base“ durchsucht die Funktion „Browse“ unter Audio-IN/OUT-Punkten und NICHT das VIDEO-Material.

11.12.9.1 VIDEO ADVANCE (VIDEO-VORLAUF)

In diesem Fall wird die Videospur im Vergleich zur Audiospur vorgezogen.

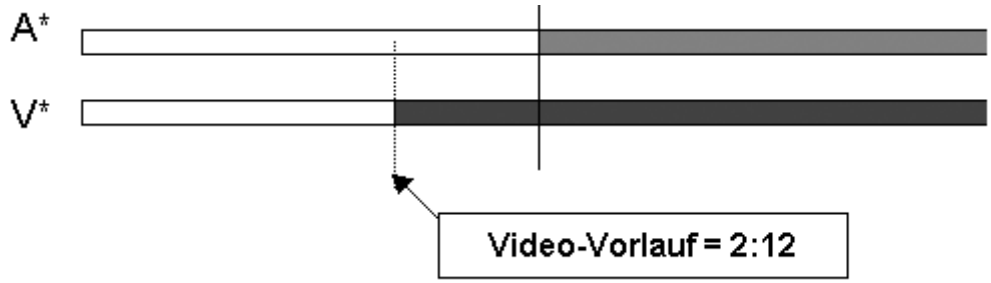
1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Drücken Sie **SHIFT+A BASE** (**B**).

4. Aktivieren Sie **V Advanced** (**SHIFT+A**).
5. Geben Sie im Bestätigungsbildschirm den gewünschten Wert, einschließlich führender Nullen, mithilfe der Tasten **F_** ein (z.B. 0+2+1+2 = 2:12) oder bewegen Sie den T-Bar und drücken Sie **ENTER**.

Der eingegebene Wert wird im PRV-Bildschirm angezeigt, wenn der Clip als nächster Clip in der Playlist wiedergegeben wird.

Edit-Punkt (A BASE)

Das Video-Material des vorhergehenden Clips wird gekürzt, das Video-Material des zurzeit bearbeiteten Clips hingegen verlängert.



11.12.9.2 VIDEO-DELAY

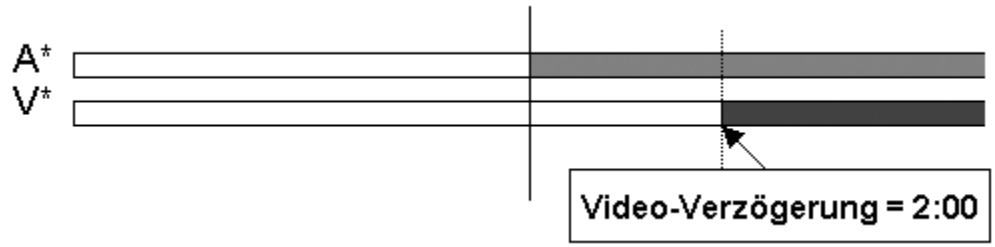
In diesem Fall wird die Videospur im Vergleich zur Audiospur verzögert.

1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Drücken Sie **SHIFT+A BASE** (**B**).
4. Aktivieren Sie **V DELAY** (**SHIFT+B**).
5. Geben Sie im Bestätigungsbildschirm den gewünschten Wert, einschließlich führender Nullen, mithilfe der Tasten **F_** ein (z.B. 0+2+1+2 = 2:12) oder bewegen Sie den T-Bar und drücken Sie **ENTER**.

Der eingegebene Wert wird im PRV-Bildschirm angezeigt, wenn der Clip als nächster Clip in der Playlist wiedergegeben wird.

Edit-Punkt (A BASE)

Das Video-Material des vorhergehenden Clips wird verlängert, das Video-Material des zurzeit bearbeiteten Clips hingegen verkürzt.



Anmerkung

Wenn beim Bearbeiten des Videos die Video-IN/OUT-Punkte als Referenzpunkte verwendet werden (V BASE), wird das Video in der obersten Zeile im OSD angezeigt. Wenn beim Bearbeiten des Videos die Audio-IN/OUT-Punkte als Referenzpunkte verwendet werden (A BASE), wird das Audio in der obersten Zeile im OSD angezeigt.

11.12.9.3 VIDEO SPLIT

1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Aktivieren Sie **A Base** (**SHIFT+B**).
4. Aktivieren Sie **V SPLIT** (**D**).
5. Springen Sie zu dem Punkt, an dem Sie den Übergang einfügen möchten.
6. Wählen Sie eine der Möglichkeiten.
   - Markieren Sie einen OUT-Punkt, wenn Sie eine Video-Verzögerung haben möchten.
   - Markieren Sie einen IN-Punkt, wenn Sie einen Video-Vorlauf haben möchten.

Der eingegebene Wert wird im PRV-Bildschirm angezeigt, wenn der Clip als nächster Clip in der Playlist wiedergegeben wird.

11.12.9.4 FARBBELEGUNG DER TASTE IN IM MODUS „PLAYLIST“

Wenn die Playlist exakt auf einem Audio/Video IN-Punkt eines Clips steht, LEUCHTET die Taste **IN** ROT.

Wenn die Playlist exakt auf einem Video IN-Punkt eines Clips steht, LEUCHTET die Taste **IN** ebenfalls ROT.

Wenn die Playlist auf einem Audio IN-Punkt eines Clips steht, BLINKT die Taste **IN** ROT.

Wenn die Playlist auf einer Position steht, an der Audio und Video synchron zueinander sind, LEUCHTEN die Tasten **IN/OUT** GRÜN.

Wenn die Playlist an einer Position steht, an der ein SPLIT vorliegt (abweichende IN-Punkte zwischen Audio und Video), BLINKT die Taste **IN** GRÜN.

11.12.9.5 FARBBELEGUNG DER TASTE OUT IM MODUS „PLAYLIST“

Wenn die Playlist exakt auf einem Video/Audio OUT-Punkt eines Clips steht, LEUCHTET die Taste **OUT** ROT.

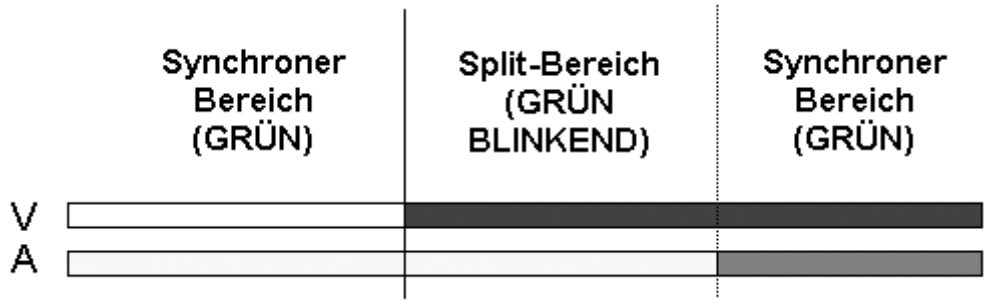
Wenn die Playlist exakt auf einem Video OUT-Punkt eines Clips steht, LEUCHTET die Taste **OUT** GRÜN.

Wenn die Playlist auf einem Audio OUT-Punkt eines Clips steht, BLINKT die Taste **OUT** ROT.

Wenn die Playlist auf einer Position steht, an der Audio und Video synchron zueinander sind, LEUCHTEN die Tasten **IN/OUT** GRÜN.

Wenn die Playlist an einer Position steht, an der ein SPLIT vorliegt (abweichende OUT-Punkte zwischen Audio und Video), BLINKT die Taste **OUT** GRÜN.

Beispiel für eine Bearbeitung „Audio Delay“



11.12.10 SO FÜGEN SIE EINEN CLIP IN EINE PLAYLIST MIT SPLIT AUDIO EIN

Anmerkung

Bei Funktionen „INSERT“ und „DELETE“ werden alle Übergänge auf Null zurückgesetzt.

1. Aktivieren Sie den Modus „Playlist Edit“.
2. Blättern Sie zum gewünschten Clip in der Playlist.
3. Aktivieren Sie **V Base** (**SHIFT+A**).
4. Aktivieren Sie **A Split** (**D**).
5. Positionieren Sie mithilfe des Jog-Rades das Material auf den Punkt, an den Sie den Übergang setzen möchten, und markieren Sie einen OUT-Punkt, wenn Sie ein „Audio Delay“ ausführen möchten, oder einen IN-Punkt, wenn Sie ein „Audio Advance“ wünschen.

11.13 SWAP AUDIO TRACKS (AUDIOSPUREN WECHSELN)

11.13.1 EINFÜHRUNG

Der Modus „Swap Audio Tracks“ ermöglicht es, Audiospuren zwischen zwei Punkten einer Playlist zu vertauschen.

Im Modus mit vier Audiospuren werden im Modus „Auto“ die Audiospuren 1 und 2 durch die Audiospuren 3 und 4 ersetzt. Im Stereomodus wird Audiospur 1 durch Audiospur 2 ersetzt.

Im Modus „Manual“ kann der Operator auswählen, welche Spuren ersetzt werden sollen.

Anmerkung

Im Modus mit 8 und 16 Audiospuren steht ausschließlich der manuelle Modus zur Verfügung.

11.13.2 SO AKTIVIEREN SIE DEN MODUS „AUDIO-SWAP“

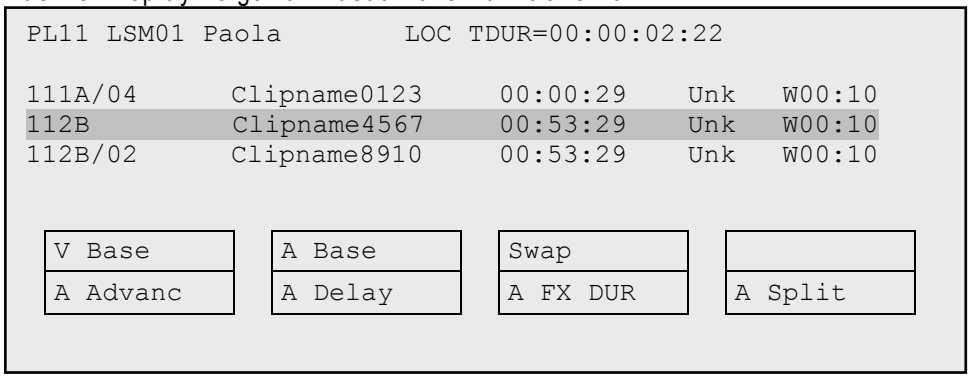
Gehen Sie wie folgt vor, um den Modus „Audio Swap“ aufzurufen:

1. Öffnen Sie das Menü „Setup“.
2. Wählen Sie den Modus „Swap Audio Tracks“ auf Seite 4.2, **F3** aus.
3. Wählen Sie zwischen den Modi „Auto“ und „Manual“ aus.

   Beachten Sie, dass im Menü „Setup“ die Option „Split Audio-Editing“ aktiviert sein muss (Seite 4.2, **F1**). Für diese Option ist ein spezieller Lizenzcode erforderlich. Wenn dieser Code nicht auf der Maschine installiert ist, kann die Funktion nicht aktiviert werden.

11.13.3 SO FÜHREN SIE EINEN WECHSEL DER AUDIOSPUR IM MODUS „AUTO“ DURCH

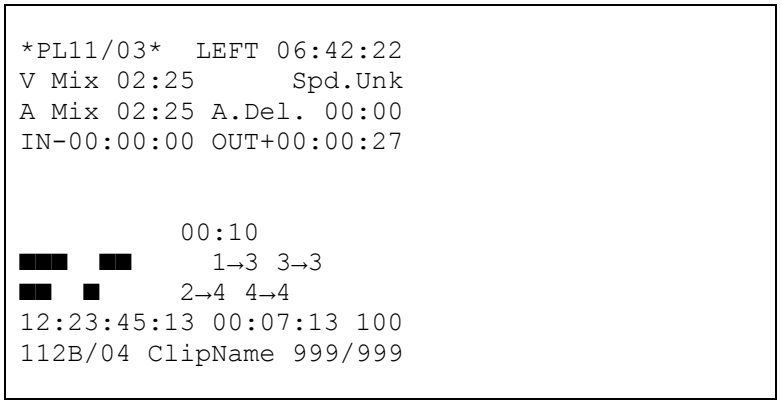
1. Aktivieren Sie im Modus „Playlist Edit“ die Funktion „Video Base“ (V Base). Das LC-Display zeigt nun zusätzliche Funktionen an:



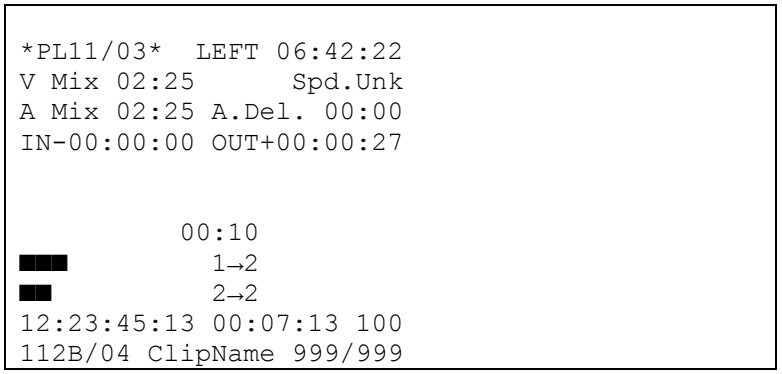
2. Drücken Sie die Taste **SWAP**.
3. Blättern Sie mithilfe des Jog-Rades durch die Playlist, bis der Punkt erreicht ist, an dem ein Wechsel zwischen den Audiospuren stattfinden soll. Markieren Sie einen IN-Punkt.

   Das OSD zeigt die folgenden Informationen an:

   Im Dual-Stereomodus



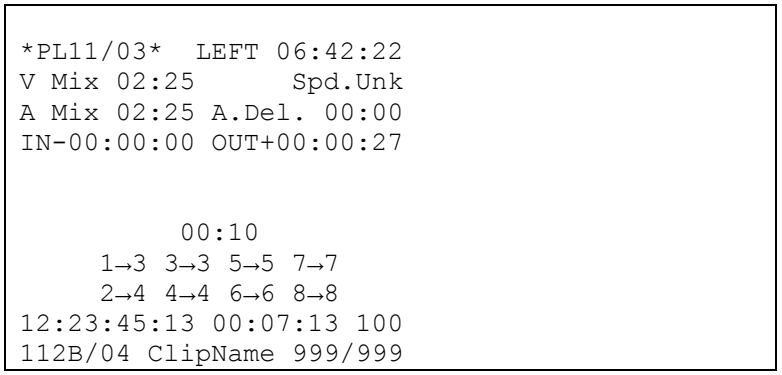
   Im Stereomodus



4. Drücken Sie die Taste **SWAP** erneut.
5. Blättern Sie mithilfe des Jog-Rades durch die Playlist, bis der Punkt erreicht ist, an dem Sie wieder auf die originalen Audiospuren zurückwechseln möchten. Markieren Sie einen OUT-Punkt.

   Das OSD zeigt die folgenden Informationen an:

   Im Modus mit acht Spuren



Im Dual-Stereomodus

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25       Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27


          00:10
■■■  ■■     3→1 3→3
■■  ■      4→2 4→4
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

Im Stereomodus

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25       Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27

          00:10
■■■         2→1
■■          2→2
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

Es können so viele SWAP-Punkte wie nötig gesetzt werden.

Wenn lediglich ein Swap IN-Punkt innerhalb eines Clips gesetzt wurde, werden die Audiospuren automatisch für den nächsten Clip in der Playlist zurückgesetzt.

Beachten Sie, dass wenn ein Swap-Punkt gesetzt wird, zwischen der originalen Audiospur und der neuen Spur ein „Crossfade“ wiedergegeben wird. Die Länge dieses Crossfades entspricht dem voreingestellten Audio-Übergang für die Playlist im SETUP des Remote-Controllers.

Wenn ein Swap-Punkt in einer Playlist vorhanden ist, wird dies auch im OSD bzw. VGA-Bildschirm durch ein „*“ neben der Anzeige „Audio-FX“ dargestellt.

Anzeige am VGA-Bildschirm

```
CLIP:04 Name5678(Loc)  PL:11 PlistName 12 999 CLIPS     AUX:111A/01 AuxClip Name
F1:NAME CLIP  Sh+F1:NAME  F2:CLIP/CAM PL F3:CALL                F8:SRCH F9:CLIPS
 # Clip      Name          T/C In      Duration Spd VideoFx Split AudFx  Cur.Dur.
001 111A/01 ClipName 12 hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr hh:mm:ss:fr
002 111A/01»ClipName 12«hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr*hh:mm:ss:fr <-
003 111A/01 ClipName 12 hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr hh:mm:ss:fr
```

Anzeige am OSD

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25       Spd.Unk
A Mix*02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27
```

LOOP

```
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

11.13.4 SO FÜHREN SIE EINEN WECHSEL DER AUDIOSPUR IM MODUS „MANUAL“ DURCH

Wenn im Menü „Setup“ der Modus „Manual“ (Seite 4.2, **F3**) eingestellt wurde, wird der Wechsel in ähnlicher Weise durchgeführt, jedoch wird der Operator gefragt, welche Spuren beim Einstellen der Swap-Punkte vertauscht werden sollen.

SCHRITT 1

Zuerst wird der Operator Folgendes gefragt, die originale Spur auszuwählen:

- Im Modus mit 2 Spuren: Sie wählen zwischen den Spuren 1, 2 oder Menu zum Abbrechen.
- Im Modus mit 4 Spuren: Sie wählen zwischen den Spuren 1 bis 4 oder Menu zum Abbrechen.
- Im Modus mit 8 Spuren: Sie wählen zwischen den Spuren 1 bis 8 oder Menu zum Abbrechen.
- Im Modus mit 16 Spuren: Sie wählen zwischen den Spuren 1 bis 16 oder Menu zum Abbrechen. Die Spuren 1 bis 8 werden auf der 1. Seite angezeigt und die Spuren 9 bis 16 sind über **F10** auf der 2. Seite verfügbar.

Die miteinander auszutauschenden Audiospuren werden mithilfe der Tasten F_ ausgewählt.

SCHRITT 2

Nachdem die Auswahl getroffen wurde, wählt der Operator aus, durch welche Spur die vorher ausgewählte Originalspur ersetzt werden soll:

- Im Modus mit 2 Spuren: Sie wählen die neue Spur zwischen 1, 2 oder 0.
- Im Modus mit 4 Spuren: Sie wählen die neue Spur zwischen 1 bis 4 oder 0.
- Im Modus mit 8 Spuren: Sie wählen die neue Spur zwischen 1 bis 8 oder 0.
- Im Modus mit 16 Spuren: Sie wählen die neues Spur zwischen 1 bis 16 oder 0 aus. Die Spuren 1 bis 8 werden auf der 1. Seite angezeigt und die Spuren 9 bis 16 sind über **F10** auf der 2. Seite verfügbar.

Es können mehrere Swap-Punkte auf dem gleichen Time Code gesetzt werden (z.B. 1 -> 3, 2 -> 4).

Anmerkung

Bei Auswahl von **Spur 0** wird der **Ausgang** bis zum nächsten Swap-Punkt oder bis zum Ende des Clips **stummgeschaltet**.

11.13.5 LÖSCHEN VON SWAP-PUNKTEN

Wenn der Operator an einem Swap-Punkt **CLEAR+IN/OUT** drückt, wird der aktuelle Swap-Punkt gelöscht. Alle Swap-Punkte für diesen Time Code werden gelöscht.

Wenn der Operator an einem Punkt **CLEAR+IN/OUT** drückt, der kein Swap-Punkt ist, wird eine Bestätigungsmeldung zum Löschen aller Swap-Punkte für den aktiven Clip angezeigt.

11.13.6 NAVIGIEREN ZWISCHEN SWAP-PUNKTEN

Wenn sich das System im Modus „Swap“ befinden, kann durch Drücken der Taste **Go to In** am Remote der vorherige Swap-Punkt erreicht werden. Auf den nächstfolgenden Swap-Punkt kann durch Drücken der Taste **Go to Out** positioniert werden. Die Funktion arbeitet im Modus „Loop“.

11.14 FUNKTION „REPLACE“

11.14.1 EINFÜHRUNG

Der Zweck der Funktion „Replace“ ist die Automatisierung eines von Operatoren genutzten Vorgangs, um Effekte in einer Playlist zu erzeugen: Der Operator könnte einen Abschnitt oder die gesamte Playlist in eine Schleife legen und während der Wiedergabe einige Effekte extern (z.B. Einfügen einer Grafik) oder intern (z.B. Geschwindigkeitswechsel) hinzufügen.

Der Operator könnte anschließend die originale Playlist bearbeiten, um den gewünschten Abschnitt in die originale Playlist einzufügen. Dieser Abschnitt sollte in die Playlist genau an den IN/OUT-Frames in der Original-Playlist am neuen, mit dem aufgezeichneten Material kreierten Clip eingefügt werden.

Durch die Funktion „Replace“ wird dieser Prozess automatisiert.

Anmerkung

Die Funktion „Replace“ ist in Playlists mit Clips vom Typ „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ nicht zulässig.

11.14.2 AKTIVIEREN DER FUNKTION „REPLACE“

Zum Modus „Playlist Edit“ wurde ein sekundäres Menü mit der Funktion „Replace“ hinzugefügt. Durch Drücken von **Menu** im Modus „Playlist Edit“ wird das folgende Menü geöffnet:

Clr Unav.			
Replace	MakeLoc	Redo	Undo

Wählen Sie in diesem sekundären Menü **Replace** aus, um die Funktion „Replace“ aufzurufen.

11.14.3 DIE MODI „REPLACE EDIT“ (ERSETZEN-BEARBEITEN) UND „REPLACE PLAYBACK“ (ERSETZEN-WIEDERGABE)

Die Funktion „Replace“ verfügt, ähnlich wie die Playlist über zwei Modi:

11.14.3.1 DER MODUS „REPLACE EDIT“ (ERSETZEN-BEARBEITEN)

Über dieses Modus können die folgenden Informationen für das Ersetzen angeben:

- IN-Punkt und OUT-Punkt für den in der Playlist zu ersetzenden Abschnitt. Der OUT-Punkt kann während des Ersetzens definiert werden.
- Parameter für den Loop-Modus. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt „Loop-Modus in der Funktion „Replace““ auf Seite 134.

In diesem Modus „Replace Edit“ (Ersetzen-Bearbeiten) wird die aktuelle Playlist als ganzes gesehen, in der 1 IN- und 1 OUT-Punkt gesetzt werden kann, ohne dass der aktuelle Playlist-Clip neu getrimmt wird.

Diese IN- und OUT-Punkte legen fest, welcher Teil der Playlist ersetzt werden soll.

11.14.3.2 DER MODUS „REPLACE PLAYBACK“ (ERSETZEN-WIEDERGABE)

In diesem Modus geben Sie die Playlist wieder und fügen den neuen Bereich zwischen den IN- und OUT-Punkten ein.

Nach der Auswahl der erforderlichen Einstellungen für die Funktion „Replace“ wird der Modus „Replace Playback“ automatisch aktiviert: die Playlist wird vor den IN-Punkt gesetzt (um Guardbands zu kreieren) und ist nun bereit.

Die Playlist wird mit der in der Playlist definierten Geschwindigkeit wiedergegeben, Sie können die Geschwindigkeit jedoch auch mit dem T-Bar ändern.

Wenn der Protect OUT-Punkt des Clips erreicht wurde, wird ein Clip mit IN- und OUT-Punkt und Guardbands auf der im Menü „Setup“ definierten Seite „Receive“ erstellt. Die Loop wird gestoppt und das System wechselt zurück in den Modus „Frame Edit“.

11.14.4 „REPLACE“ MIT IN-/OUT-PUNKTEN ODER NUR MIT IN-PUNKT

Zum Durchführen eines „Replace“ stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Definieren von IN- und OUT-Punkten im Modus „Replace Edit“ (Ersetzen-Bearbeiten).
- Definieren nur eines IN-Punktees im Modus „Replace Edit“ (Ersetzen-Bearbeiten), und Definieren des OUT-Punktes während des Ersetzend im Modus „Replace Playback“ (Ersetzen-Wiedergabe).

Weitere Informationen zu, Durchführen eines „Replace“ finden Sie in Abschnitt „So führen Sie ein „Replace“ aus“ auf Seite 133.

Wichtig

Die IN- und OUT-Punkte können nicht auf einem Übergang (einschließlich Split Audio-Übergängen und Swap-Bereiche) oder Split-Bereich (in diesem Fall leuchtet die Taste rot) gesetzt werden.

11.14.5 SO FÜHREN SIE EIN „REPLACE“ AUS

Definieren Sie zuerst die Funktion „Replace“ im Modus „Replace Edit“ (Ersetzen-Bearbeiten). Führen Sie anschließend die Funktion „Replace“ im Modus „Replace Playback“ (Ersetzen-Wiedergabe) aus.

Gehen Sie wie folgt vor, um ein „Replace“ auszuführen:

1. Öffnen Sie im Modus „Playlist Edit“ die Playlist, in der Sie einen Abschnitt ersetzen möchten.

2. Drücken Sie im Modus „Playlist Edit“ auf dem Remote-Panel **Menu**, um das sekundäre Menü zu öffnen.

3. Drücken Sie Taste **A**, um den Modus „Replace Edit“ zu öffnen.

4. Gehen Sie mit dem Jog-Rad zum gewünschten IN-Punkt für den zu ersetzenden Abschnitt und drücken Sie die Taste **IN**, um diesen zu markieren.

   Nachdem der IN-Punkt markiert wurde, wechselt das Display:

		Cam A	+2fields
Replace	Int. Loop	Ext. Loop	

   Die Tasten Int. Loop (B) and Ext. Loop (C) blinken.

5. Falls Sie an dieser Stelle den **OUT**-Punkt für den zu ersetzenden Abschnitt angeben möchten, suchen Sie mit dem Jog-Rad den entsprechenden Punkt und drücken Sie die Taste **OUT**. Sonst können Sie den **OUT**-Punkt auch während des Ersetzend definieren.

6. Drücken Sie die Taste **B** oder **C**, um den internen Loop oder externen Loop für das „Replace“ auszuwählen.

   Weitere Informationen zum Loop-Typ und weiteren Parametern finden Sie in Abschnitt „Loop-Modus in der Funktion „Replace““ auf Seite 134.

   Die Playlist wird vor den IN-Punkt gesetzt (um Guardbands zu kreieren) und ist nun bereit.

   Auf dem Remote wird eine Meldung angezeigt: „`Start Replace: lever or play button.`“ (Start des Ersetzungsvorgangs: T-Bar oder Taste **PLAY**)

7. Drücken Sie den T-Bar oder die Taste **Play** auf dem Remote-Panel, um zum Modus „Replace Playback“ zu wechseln und den Ersetzungsvorgang zu starten.

8. Falls Sie den OUT-Punkt für das „Replace“ nicht in Schritt 5 definiert haben, drücken Sie beim Erreichen des OUT-Punktes die Taste **OUT**.

   Während des „Replace“ wird die folgende Mitteilung im OSD angezeigt:

   "Replace in Progress"
   "Clipping guardbands"
   "Replace by clip xxx"

   Im Remote-Panel wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt:

   ```
   Replace in/out by clip xxx ?
   MENU: Cancel – ENTER: OK.
   ```

9. Drücken Sie am Remote-Panel die Taste **ENTER**, um das „Replace“ zu prüfen.

   Das Material zwischen den IN- und OUT-Punkten wird durch den neu erstellten Clip ersetzt. Die Playlist kehrt in den Modus „Playlist Edit“ zurück und wird an das Ende des eingefügten Clips positioniert.

   Sie können das „Replace“ auch durch Drücken der Taste **MENU** auf dem Remote-Panel abbrechen.

11.14.6 LOOP-MODUS IN DER FUNKTION „REPLACE“

LOOP-TYP

Nachdem der IN-Punkt markiert wurde, wechselt das Display:

		Cam A	+2fields
Replace	Int. Loop	Ext. Loop	

Die Tasten Int. Loop and Ext. Loop blinken.

Vor dem Aufrufen des Modus „Replace Playback“ muss der Operator zwischen interner oder externer Loop auswählen.

Die „Interne Loop“ entspricht dem bereits beschriebenen Loop-Vorgang.

Mithilfe der „Externen Loop“ können Sie auswählen, auf welchem Kanal der PGM-Ausgang physisch wieder aufgenommen werden soll. Dieser Link ist physisch, d.h. die Video-Verknüpfung muss manuell mit einem Router und Video/Audiokabeln vorgenommen werden, sie ist im Server nicht vorhanden.

WEITERE LOOP-PARAMETER

Für die externe Loop sind zusätzliche Parameter verfügbar:

- Mit der Funktion „**Cam A**“ (Tasten **SHIFT+C**) können Sie die Kamera festlegen, mit der der PGM für den externen Loop-Vorgang aufgezeichnet werden soll. Drücken Sie **SHIFT+C**, bis die gewünschte Kamera ausgewählt ist.
- Mit der Funktion „**+2 Fields**“ (Tasten **SHIFT+D**) können Sie die Verzögerung des an den Aufnahmekanal zurückkommenden Videos festlegen. Falls Sie ein DVE verwenden, kann dies eine Verzögerung einführen. Dieses System basiert auf der Annahme, dass Audio und Video synchron am Aufnahmekanal ankommen. Der Verzögerungswert kann nicht negativ sein.

  Drücken Sie **SHIFT+D**, um die Verzögerungszeit hervorzuheben, und im Display können Sie Frames oder Fields für die Verzögerung zum Verzögerungswert hinzufügen. Durch Drücken von **MENU** oder **SHIFT+D** verlassen Sie diesen Modus.

12. Timeline-Management

12.1 EINFÜHRUNG

12.1.1 ANLEGEN EINER TIMELINE

Anmerkung

Die Timeline-Funktion ist eine Softwareoption, für die der Lizenzcode 112 installiert sein muss. Weitere Informationen zu dem erforderlichen Lizenzschlüssel erhalten Sie von unserem Support- oder Vertriebsteam.

Das Feature „Timeline Editing“ ermöglicht das lineare Einfügen von Audio- und Videomaterial.

Hierfür muss in Multicam eine bereits erstellte Playlist zu einer Timeline konvertiert werden. Der Modus „Timeline“ synchronisiert eine (1) Videospur und zwei Audiospuren. Jede Audiospur besteht aus einer (1) Mono-Spur.

Timelines können wie folgt auf dem Server angelegt werden:

- über das Remote-Panel oder die Multicam-Benutzerschnittstelle
- mittels der Anwendung „IPEdit" in IPDirector

In IPEdit umfasst die Timeline 1 Videospur und kann bis zu 4 Audiospuren umfassen. Jede Audiospur besteht aus einer bis vier Mono- oder Stereo-Audiokanälen.

12.1.2 TIMELINE-EDITING

UNTERSTÜTZTE EDITING-FUNKTIONEN

In Multicam stehen ab Version 8.00.00 zwei wesentliche Editing-Funktionen zur Verfügung:

- **Extend Overwrite:** Diese Funktion verlängert die zeitliche Länge eines beliebigen Clips auf einer beliebigen Spur über die gesamte Dauer der Timeline hinweg.
- **Insert Overwrite:** Diese Funktion fügt Audio und Video unabhängig voneinander in jeder beliebigen Spur oder gleichzeitig in alle Spuren ein.

Alle Timeline-Editings mit dem Remote-Panel werden linear durchgeführt: jede Einfügung oder Erweiterung entnimmt einen gewissen Teil des vorhandenen Materials und ersetzt diesen durch neues Material. Da bei diesem Vorgang Material gelöscht wird, können beim Bearbeiten einer Timeline Aktionen rückgängig gemacht und wieder hergestellt werden. Nachdem jedoch die Taste LIVE (**REC**) gedrückt wird, ist ein Rückgängigmachen oder Wiederherstellen nicht mehr möglich. Durch das Schalten auf LIVE geht der Verlauf für Rückgängigmachen oder Wiederherstellen verloren. Sie können bis zu neun Aktionen rückgängig machen und wieder herstellen.

BEARBEITEN VON IPEDIT-TIMELINES IN MULTICAM

Der Benutzer kann in IPEdit erweiterte Timelines erstellen und bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch von IPEdit.

Aus diesem Grund können Sie IPEdit-Timelines mit dem Remote-Panel nur bearbeiten, wenn diese von Multicam unterstützte Funktionen enthalten, das heißt:

- 1 Videospur und 2 Audiospuren.
- Keine Auswirkung auf andere Spuren.

BEARBEITEN VON MULTICAM-TIMELINES IN IPEDIT

In IPEdit können Sie alle in Multicam erstellten Timelines bearbeiten. Wenn eine Timeline in IPEdit bearbeitet wurde und eine nicht von Multicam unterstütze Funktion enthält, kann diese nicht mehr mit dem Remote-Panel bearbeitet werden.

12.1.3 TIMELINE-WIEDERGABE

Sie können Folgendes ausspielen:

- jede lokale oder Netzwerk-Timeline, die auf dem Remote-Panel oder in IPEdit erstellt wurde.
- eine lokale Timeline, die noch über ein Remote-Panel oder in IPEdit bearbeitet wird.

12.1.4 REGELN FÜR DEN ZUGRIFF AUF TIMELINES

Für den Zugriff auf Timelines über IPEdit und das Remote-Panel müssen Sie die folgenden, definierten Regeln beachten:

- Zum Laden einer Timeline werden zwei Player-Kanäle benötigt. Dieses Paar Player-Kanäle wird die Timeline-Maschine genannt.
    - In Multicam müssen Sie den Modus „PGM/PRV“ aktiviert haben, um eine Timeline zu laden.
    - In IPEdit müssen Sie eine Timeline-Maschine (PGM1/PGM2 oder PGM3/PGM4) auswählen, bevor Sie eine Timeline laden oder erstellen können.
- Eine Timeline kann nicht auf der gleichen Timeline-Maschine gleichzeitig geladen oder wiedergegeben werden. Sie können eine Timeline jedoch gleichzeitig auf zwei verschiedenen Timeline-Maschinen laden und wiedergeben. Wenn der parallele Kontrollmodus eingerichtet wurde, wechselt die Steuerung an den Kanälen in den Modus „Exclusive“, wo eine Timeline geladen wurde.
- Eine Timeline kann nicht gleichzeitig mit verschiedenen Timeline-Maschinen in IPEdit und auf dem Remote-Panel bearbeitet werden.

12.2 ERSTELLEN EINE TIMELINE

In Multicam müssen die Timelines aus einer bereits vorhandenen Playlist erstellt oder aus einer bereits vorhandenen Timeline kopiert werden. Nach der Transformation kann die zeitliche Länge der Timeline nicht mehr geändert werden.

Anmerkung

Das Einfügen von Clips des Typs „Noch nicht abgeschlossener, offener Clip“ in eine Timeline ist nicht zulässig.

12.2.1 SO ERSTELLEN SIE EINE TIMELINE AUS EINER PLAYLIST ÜBER DAS REMOTE-PANEL

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Playlist über das Remote-Panel in eine Timeline zu transformieren:

1. Wählen Sie die zu konvertierende Playlist aus.
2. Drücken Sie auf eine unbesetzte Playlist-Position.
3. Wählen Sie am Remote die Option „**CopyToTL**“ (**B**) aus, um die Playlist als Timeline an die ausgewählte unbesetzte Position zu kopieren.
4. Drücken Sie am Remote die Taste **ENTER**, um das Ausführen von „CopyToTL“ zu bestätigen.

Die Playlist wird als Timeline in die von Ihnen ausgewählte Position kopiert.

12.2.2 SO ERSTELLEN SIE EINE TIMELINE AUS EINER PLAYLIST ÜBER VGA

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Playlist im VGA in eine Timeline zu transformieren:

1. Wählen Sie die zu konvertierende Playlist aus.
2. Drücken Sie auf der Tastatur die Tasten **CTRL+C**, um die Playlist zu kopieren.
3. Fügen Sie die Playlist durch Drücken von **CTRL+T** (anstatt von CTRL+V) in eine unbesetzte Playlist-Position ein.

Die Timeline wird am Remote als „TL“ für „Timeline“ anstatt als „PL“ für „Playlist“ dargestellt. Im Bildschirm „Clip“ werden Timelines mit blauem Hintergrund angezeigt (ähnlich wie die Kennzeichnung geschützter Clips).

Sämtliche Audiospuren in der Playlist werden wie folgt auf die Timeline platziert:

- jede Timeline verfügt über zwei Audio-Bearbeitungsspuren, in denen jeweils eine einzelne Audiospur enthalten ist.
- Unabhängig von der Audio-Konfiguration wird der erste Audioeingang auf die erste Audiospur gelegt und der zweite Audioeingang auf die zweite Audiospur.
- Mit Hilfe des Parameters ‚Mono per Track' auf Seite 3.4 (**F2**) kann festgelegt werden, wie viele Audio-Monospuren für die einzelnen Bearbeitungsspuren genutzt werden können.

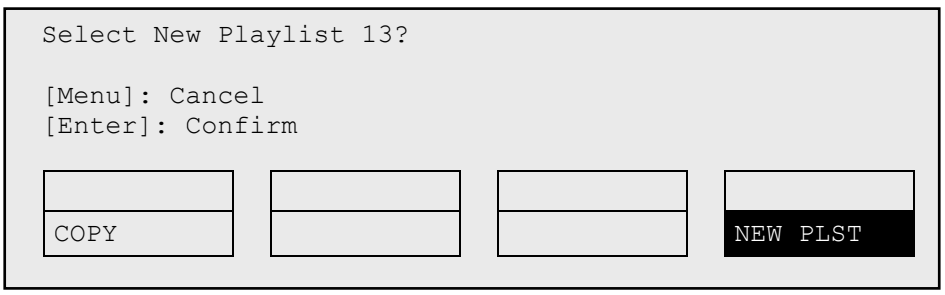
12.2.3 SO KOPIEREN SIE EINE TIMELINE

Sie können eine Timeline über das Remote-Panel von einem lokalen oder Netzwerk-Server auf einen lokalen oder Netzwerk-Server kopieren.

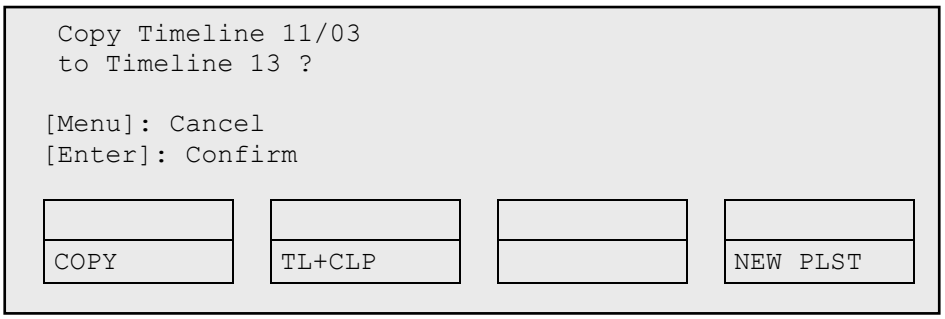
Gehen Sie wie folgt vor, um eine Timeline über das Remote-Panel zu kopieren:

1. Öffnen Sie die Playlist-Bank (lokal oder von einer anderen Maschine im Netzwerk).
2. Drücken Sie die entsprechende Taste **F**_ am Remote, um die zu kopierende originale Timeline auszuwählen.
3. Wählen Sie einen leeren Playlist-Speicherort auf Ihrer lokalen Maschine aus.

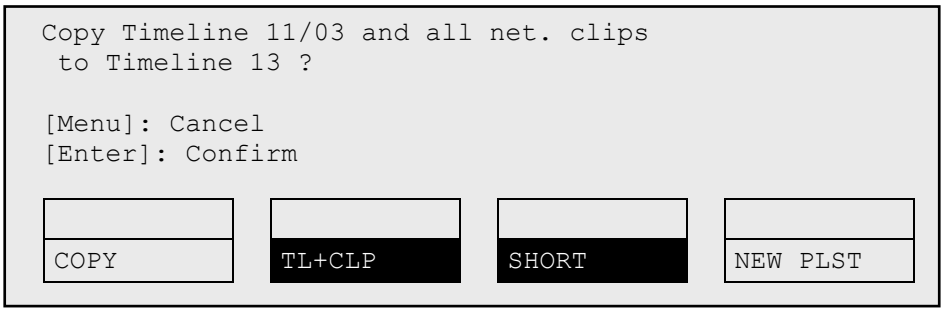
   Es wird ein neues Menü im LC-Display des Remote-Panels angezeigt, dazu eine entsprechende Meldung im OSD der Ausgabe-Monitore, ob Sie eine Kopie der originalen Timeline am neuen Speicherort erstellen möchten oder ob Sie eine neue, leere Playlist auswählen möchten (voreingestellte Auswahl):



4. Drücken Sie die Taste A (COPY), um die Kopier-Option zu wählen. Das Menü sieht dann so aus:



5. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus, um vorzugeben, ob beim Kopieren der EDL die Clips mit kopiert werden sollen oder nicht:
   - Wenn Sie nur die EDL ohne die in der originalen Playlist enthaltenen Elemente kopieren möchten, drücken Sie **ENTER**. Der Kopiervorgang wird sofort ausgeführt, da kein Material übertragen werden muss.
   - Wenn Sie die EDL und die darin enthaltenen Playlist-Elemente auf ihre lokale Maschine kopieren möchten, drücken Sie die Taste **B** (**PLST+CLP**). Das Display sieht dann so aus:



6. Für die Angabe, ob eine SHORT-Kopie oder eine LONG-Kopie ausgeführt werden soll, wählen Sie mit der Taste **C** den gewünschten Wert (SHORT oder LONG) aus.
   - **Modus „SHORT“ (Voreinstellung):** Es wird nur der Abschnitt der Elemente zwischen SHORT IN und SHORT OUT-Punkt, wie in der Timeline definiert, kopiert, verlängert um die Länge der GUARDBANDS, wie auf dem Zielsystem definiert.
   - Modus „LONG“: Die kompletten originalen Clips einschließlich Guardbands werden auf das Zielsystem kopiert.
7. Nachdem Sie die verschiedenen Optionen festgelegt haben, drücken Sie Zum Starten **ENTER** oder zum Abbrechen **MENU**.

Die Taste **F**_ in der Ziel-Timeline blinkt solange, bis alle Clips kopiert wurden. Die Timeline kann währenddessen aufgerufen, bearbeitet und gesendet werden. Wenn einige Clips noch nicht kopiert wurden, wird dazu der originale Netzwerk-Clip verwendet.

12.3 MODUS „TIMELINE EDIT“

12.3.1 ZUGREIFEN AUF DEN MODUS „TIMELINE EDIT“

Nachdem die aktuell angewählte Playlist in eine Timeline konvertiert wurde, gelangt der Operator durch Drücken der Taste **PLST** in den Modus „Timeline Edit“.

Die ersten zwei Videoausgänge des Servers werden nun wie folgt konfiguriert:

- Ausgang 1: TL-Recorder. Es wird immer die Bearbeitung angezeigt.
- Ausgang 2: TL-Player

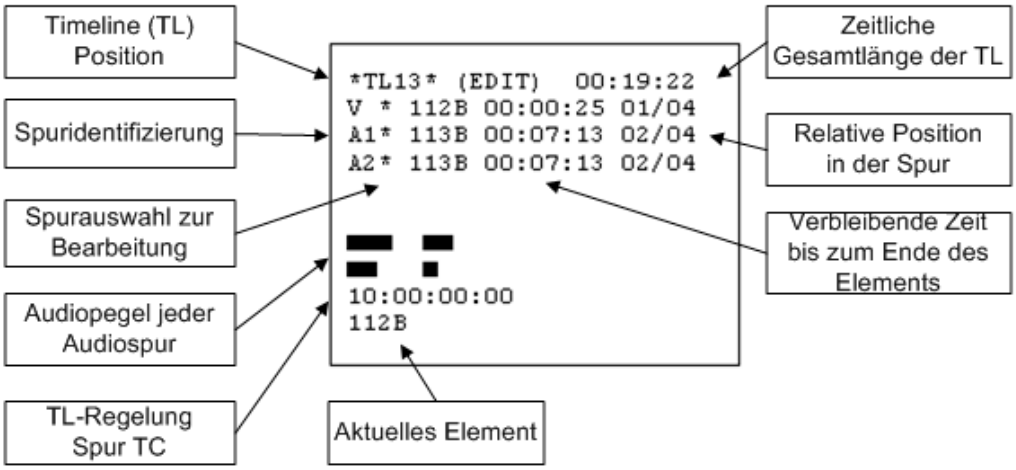
Die Funktionsweise entspricht der Situation, in der sich der Server im Modus „Train“ oder „Clip“ mit einem einzigen PGM befindet, einschließlich aller Funktionen „MARK-IN“/„MARK-OUT“, Netzwerkzugang usw.

12.3.2 REGELN DES RECORDERS

In Modus „Timeline Edit“ arbeitet der Operator standardmäßig mit dem Recorder, d.h. der Server wird mittels Jog-Rad und T-Bar gesteuert. Der Operator hört alle Audiospuren der Timeline.

12.3.3 OSD-DISPLAY

Die folgenden Informationen werden im OSD angezeigt, wenn die Timeline in den Modus „Timeline Edit“ geladen wird:



Für jede Spur:

- Spurbeschreibung (V, A1, A2)
- ein Sternchen neben der Spurbeschreibung gibt die ausgewählten Spuren an, auf die die Bearbeitung angewendet wird
- aktuelle Clip-ID,
- verbleibende Zeit,
- relative Position in der Spur

12.3.4 INFORMATION IM LC-DISPLAY

Die gleichen Informationen wie im OSD werden am Remote-Panel zusammen mit den aktuellen Time Code des Clips angezeigt.

```
TL13 <NAME>    LEFT=00:00:00:00

V * 112B 01/04 00:00:25 11:15:15:11
A1* 113B 02/04 00:07:13 11:15:10:08
A2* 113B 02/04 00:07:13 11:15:10:08
```

Die Soft-Tasten A, B, C, D auf dem Remote-Panel haben folgende Funktion:

Video	Audio 1	Audio 2	

Die rot blinkenden Tasten am Remote-Panel und der schwarze Hintergrund am LCD zeigen, an welchen Spuren das Einfügen und Verlängern ausgeführt wird. Mit anderen Worten: wenn für das Einfügen nur „Video“ ausgewählt wurde, werden nur die Videodaten eingefügt.

12.4 MODUS „TIMELINE DIFFUSION“

12.4.1 ZUGREIFEN AUF DEN MODUS „TIMELINE DIFFUSION“

Wenn Sie eine Timeline durch Drücken der Taste **PLST** am Remote-Panel laden, gelangen Sie durch nochmaliges Drücken der Taste **PLST** in den Modus „Timeline Diffusion“.

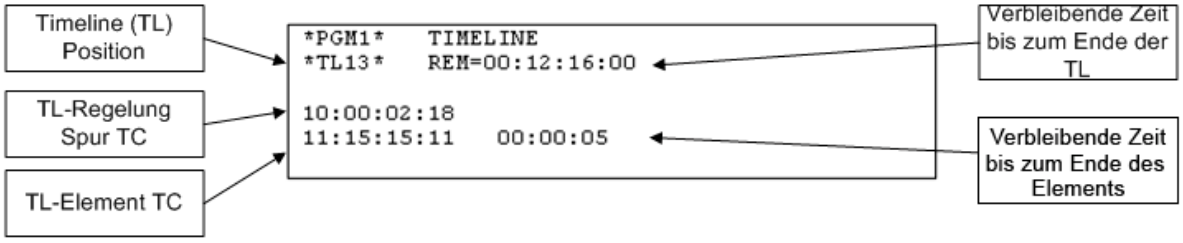
Am PRV wird der erste Frame des Timeline-Elements nach dem am PGM anliegenden angezeigt.

Anmerkung

Durch ein drittes Drücken der Taste **PLST** wird die Timeline auf den Anfang positioniert, wodurch am PGM der erste und am PRV der zweite Timeline-Element angezeigt wird.

12.4.2 OSD-DISPLAY

Die folgenden Informationen werden im OSD angezeigt, wenn die Timeline in den Modus „Timeline Diffusion“ geladen wird:



Für mit IPEdit erstelle Timeline können im OSD weitere Elemente angezeigt werden. Weitere Informationen zur OSD-Anzeige mit diesen Timelines finden Sie im Benutzerhandbuch von IPEdit.

12.4.3 LCD DISPLAY

Am Remote-Panel werden die gleichen Informationen wie im Modus „Timeline Edit“ angezeigt:

```
TL13 <NAME>    LEFT=00:00:00:00

V * 112B 01/04 00:00:25 11:15:15:11
A1* 113B 02/04 00:07:13 11:15:10:08
A2* 113B 02/04 00:07:13 11:15:10:08
```

Die Soft-Tasten A, B, C, D auf dem Remote-Panel haben folgende Funktion:

Video	Audio 1	Audio 2	Edit

Durch Drücken der Taste **D** oder **PLST** können Sie zum Modus „Timeline Edit“ wechseln.

12.5 EDITING-VORGÄNGE

Das Timeline-Editing am Remote erfordert das Markieren von IN- und OUT-Punkten am Recorder vor der Durchführung von Einfüge- oder Verlängerungsaktionen. Diese IN- und OUT-Punkte können an jeder beliebigen Stelle der Timeline wie im Modus „Replace“ gesetzt werden, da die Timeline ein Äquivalent zu einem Aufnahmekanal ist.

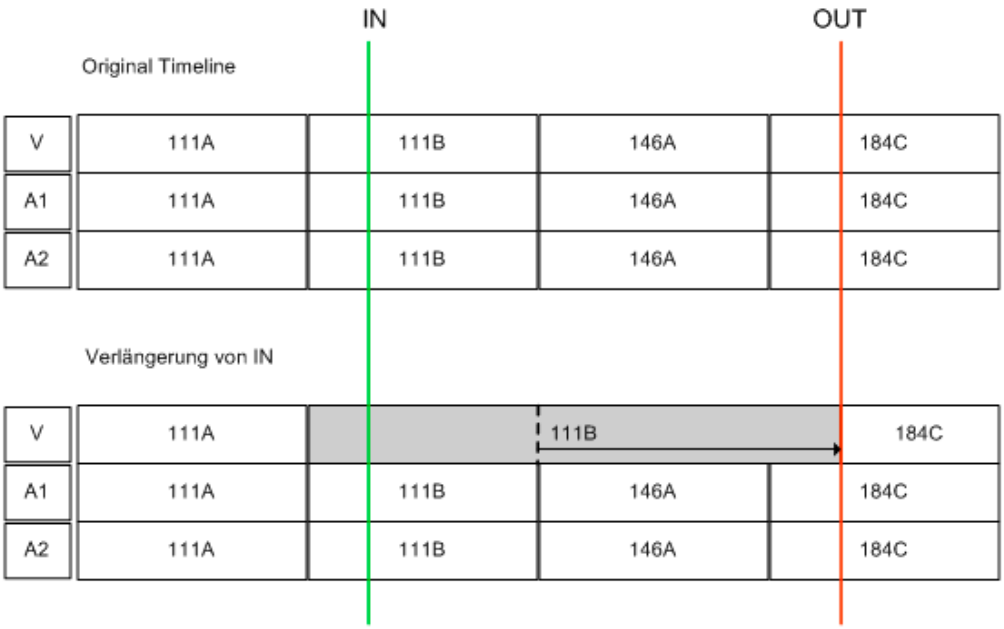
12.5.1 INSERT OVERWRITE

Die Funktion „Extend“ (Verlängern) in Multicam beinhaltet das Verlängern eines Timeline-Elements durch Erweitern der IN- oder OUT-Punkte eines Clips (siehe unten), so lange Material verfügbar ist.

Falls das erforderliche Material nicht verfügbar ist, ertönt vom Remote-Panel ein Piepton. Der Verlängerungsvorgang wird immer im Modus „Overwrite“ (Überschreiben) durchgeführt, d. h. das durch das Verlängern abgedeckte Material wird aus der Timeline gelöscht.

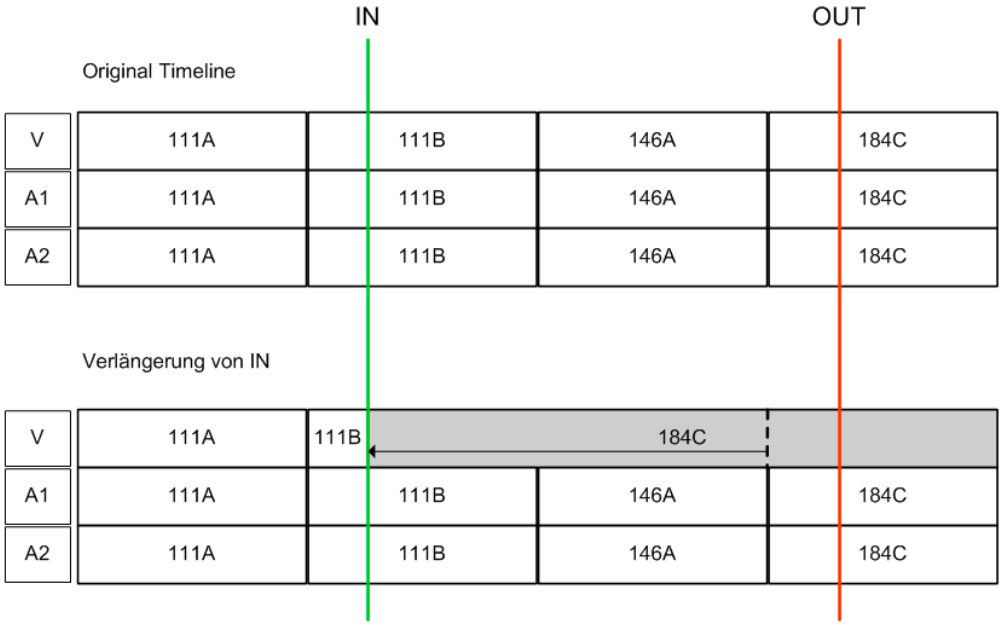
12.5.1.1 EXTEND FROM IN (VERLÄNGERUNG VON IN)

Mit dieser Bearbeitung wird der OUT-Punkt des Timeline-Elements zum definierten Mark OUT verschoben, welcher den Mark IN enthält. In der folgenden Abbildung ist ein Beispiel dargestellt, bei dem nur die Videospur ausgewählt wurde.



12.5.1.2 EXTEND FROM OUT (VERLÄNGERUNG VON OUT)

Mit dieser Bearbeitung wird der In-Punkt des Timeline-Elements zum definierten Mark IN verschoben, welcher den Mark OUT enthält. In der folgenden Abbildung ist ein Beispiel dargestellt, bei dem nur die Videospur ausgewählt wurde.



12.5.1.3 SO FÜHREN SIE EINE VERLÄNGERUNG DURCH

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Verlängerung über das Remote-Panel auszuführen:

1. Rufen Sie die erforderliche Timeline durch Auswählen von Seite (Taste **SHIFT + Page + F**_) und Bank (Taste **SHIFT + F10**) und die Timeline-Position (Taste **F**_) auf.
2. Drücken Sie **PLST**, um die Timeline in den Modus „Timeline Edit“ zu laden.
3. Suchen Sie mit dem JOG-Rad den gewünschten Mark IN-Punkt und drücken Sie die Taste **IN**.
4. Suchen Sie mit dem JOG-Rad den gewünschten Mark OUT-Punkt und drücken Sie die Taste **OUT**.

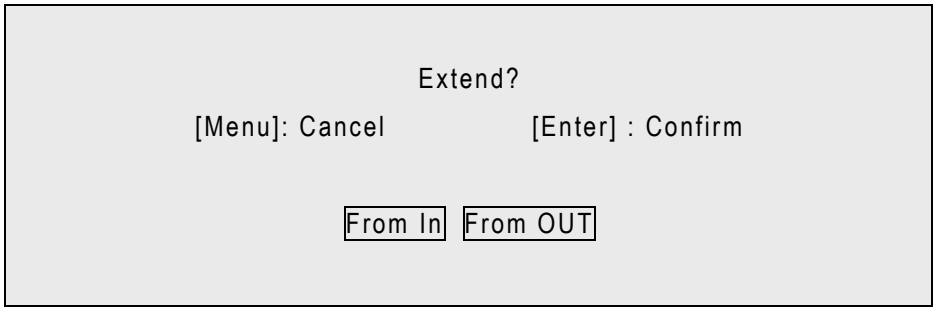
   IN und OUT werden im OSD angezeigt.

   Die Verlängerungsoption wird im LCD-Menü angezeigt:

Video	Audio 1	Audio 2	Extend

5. Drücken Sie am Remote-Panel die Taste **D** (Extend), um die Verlängerung durchzuführen.

   Das LCD und das Menü ändern sich wie folgt:



6. Drücken Sie Taste **A** (Extend from IN) oder **B** (Extend from OUT), um die gewünschte Verlängerung auszuwählen.

12.5.2 INSERT OVERWRITE

12.5.2.1 DEFINITION

In Multicam beinhaltet die Funktion „Insert“ das Einfügen neuen Materials in die Timeline. Die Timeline wird in den Recorder geladen und der neue, einzufügende Clip wird in den Player geladen.

Das Einfügen erfolgt immer anhand von drei Punkten, d. h. mindestens 3 Markierungen müssen am Recorder und am Player für Multicam definiert werden, um das Einfügen durchführen zu können:

	IN	OUT
Recorder	X	X
Player	X	

	IN	OUT
Recorder	X	X
Player		X

	IN	OUT
Recorder		X
Player	X	X

	IN	OUT
Recorder	X	
Player	X	X

12.5.2.2 SO FÜHREN SIE EINE EINFÜGUNG DURCH

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Einfügung über das Remote-Panel auszuführen:

1. Rufen Sie die erforderliche Timeline durch Auswählen von Seite (Taste **SHIFT + Page + F_**) und Bank (Taste **SHIFT + F10**) und die Timeline-Position (Taste **F_**) auf.
2. Drücken Sie **PLST**, um die Timeline in den Modus „Timeline Edit“ zu laden.
3. Suchen Sie, falls gewünscht, mit dem JOG-Rad den gewünschten Mark IN-Punkt und drücken Sie die Taste **IN**.
4. Suchen Sie, falls gewünscht, mit dem JOG-Rad den gewünschten Mark OUT-Punkt und drücken Sie die Taste **OUT**.

   Mindestens ein IN- oder OUT-Punkt muss auf der Timeline definiert werden.
5. Drücken Sie die Taste „Preview Control“ (**PRV CTL**), um auf den Player zuzugreifen.
6. Rufen Sie den Clip mit dem neuen, einzufügenden Material auf.
7. Platzieren Sie eine IN- und/oder OUT-Markierung im Clip.
8. Nach dem Definieren der drei IN- und/oder OUT-Markierungen an der Timeline und im Clip drücken Sie am Remote-Panel die Taste **INSERT** oder **TAKE**, um den Insert-Schnitt auszuführen.

Ein Teil des am Player ausgewählten Clips wurde eingefügt:

- zwischen die in der Timeline definierten IN- und OUT-Markierungen
- nach der in der Timeline definierten IN-Markierung
- vor der in der Timeline definierten OUT-Markierung

12.5.3 SO FÜGEN SIE EINEN CLIP IN EINE TIMELINE EIN

Über das Remote-Panel können Sie einen Clip an das Ende einer mit IPEdit oder Multicam erstellen Timeline anfügen.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip an eine Timeline anzufügen.

1. Rufen Sie die erforderliche Timeline durch Auswählen von Seite (Taste **SHIFT + Page + F_**) und Bank (Taste **SHIFT + F10**) und die Timeline-Position (Taste **F_**) auf.

   Dies wird die aktuelle Timeline.

2. Rufen Sie den an das Ende der Timeline anzufügenden Clip auf, indem Sie Seite, Bank und Position auswählen.

3. Drücken Sie am Remote-Panel die Taste **ENTER**.

   Der Clip wird an das Ende der Timeline angehängt.

13. Arbeiten im Xnet-Netzwerk

13.1 EINFÜHRUNG

Das XNet-Netzwerk wird in der EVS-Anwendung eingerichtet. Weitere Informationen zum Einrichten des XNet-Netzwerks und zum Anschließen an das XNet-Netzwerk finden Sie in Abschnitt „XNet SDTI-Netzwerk“ im Multicam-Konfigurationshandbuch und im Handbuch „XT Tech Ref Software“.

13.2 TRENNEN DER VERBINDUNG ZUM XNET

Wenn Sie im XNet-Netzwerk arbeiten und Multicam beenden, prüft das System, ob andere System noch an Ihrem Server angemeldet sind.

In diesem Fall wird folgende Mitteilung angezeigt:

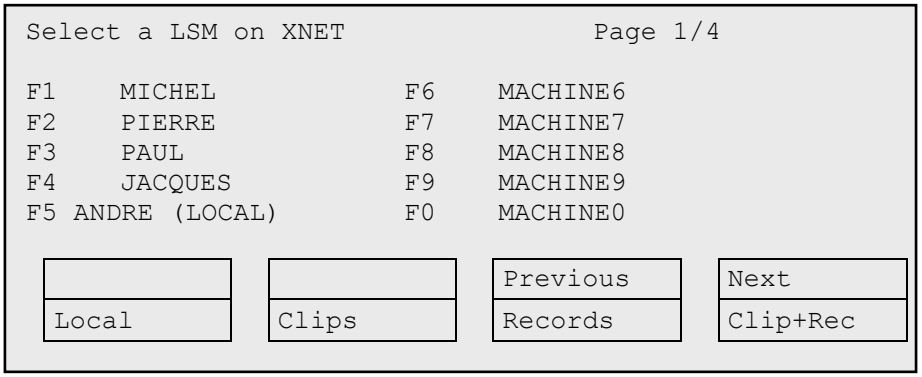
```
Other users are connected to your LSM
on XNet network. Are you really sure that
you want to close the Multicam application ?
[ESC] =CANCEL              [ENTER]=YES
```

Drücken Sie **ESC**, um den Befehl abzubrechen und zur Anwendung zurückzukehren.

Drücken Sie **ENTER**, um die Multicam-Software zu beenden.

13.3 AUSWÄHLEN EINES SERVERS IM XNET

Durch Drücken der Taste **NETWORK** (**SHIFT+PLAY** am Remote) wird das Menü „Network“ angezeigt:



Im LC-Display des Remotes wird die vollständige Liste aller im Netzwerk verfügbaren Systeme angezeigt. Die Liste ist in der Reihenfolge des Verbindungsaufbaus zum Netzwerk sortiert. Es stehen insgesamt 4 Seiten zur Verfügung, auf denen bis zu 31 Server aufgeführt werden können.

Die Tasten **PREVIOUS** und **NEXT** werden nur angezeigt, wenn im Netzwerk verfügbare Maschinen vorhanden sind, die auf der zurzeit angezeigten Seite nicht aufgeführt sind.

MODUS „LOCAL“

Die lokale Maschine ist durch die Bezeichnung „Local“ hinter dem Namen gekennzeichnet. Die Funktion „**Local**“ (Taste **A**) ermöglicht das direkte Aufrufen des Modus „Local“. Wenn der Modus „Local“ aktiviert ist, wird diese Funktion hervorgehoben angezeigt.

MODUS „CLIPS“

Mithilfe der Funktion „**Clip**“ (Taste **B**) kann der Operator eine Verbindung zu den Clip-Banken eines anderen mit dem Netzwerk verbundenen LSM-Systems aufbauen. Anders gesagt, der Bildschirm „VGA Clip“ und die Tasten **F**_ des Remotes zeigen die Clips des ausgewählten LSM-Systems an. Wenn der Operator die Taste **RECORD** drückt, wechselt das System in den Modus „Live“ für die lokalen Aufnahmekanäle.

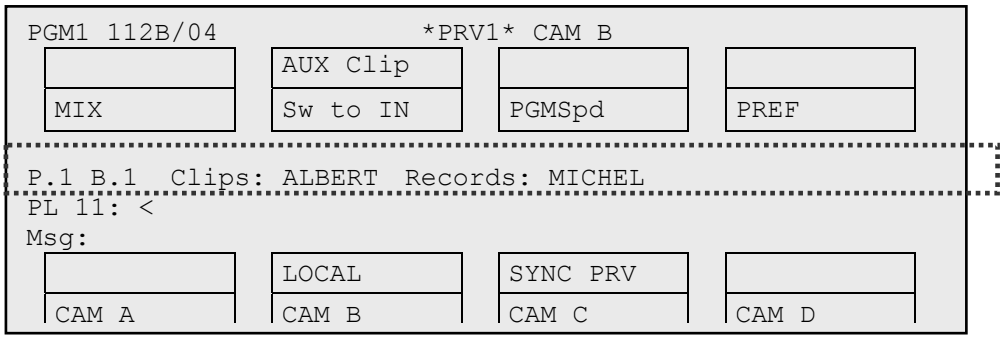
MODUS „RECORDS“

Wenn der Operator eines der LSM-Systeme im Menü „Network“ auswählt, verbindet er die Aufnahmekanäle mit seinem LSM-System. Dies bedeutet, dass beim nächsten Drücken der Funktion „**Records**“ (Taste **C**) die aktiven Kanäle in den Modus „Live“ (bzw. nahezu Modus „Live“ bei Netzwerk-Kanälen) mit den Aufnahmekanälen des ausgewählten LSM-Systems wechseln. Die Clips bleiben mit dem LSM-System verbunden, mit denen sie verbunden waren.

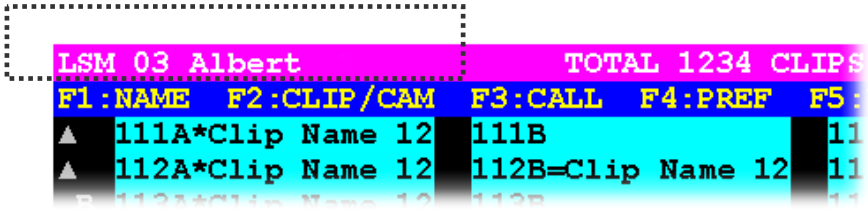
MODUS „CLIPS+RECORDS“

Mit der Funktion „**Clip+Rec**“ (Taste **D**) kann der Operator sowohl zu den Clip-Banken als auch zu den Aufnahmekanälen eines anderen Servers im Netzwerk eine Verbindung herstellen. Der Bildschirm „VGA Clip“ und die Tasten **F**_ des Remote-Panels zeigen die Clips des ausgewählten Servers an. Beim nächsten Drücken der Taste RECORD wechseln die aktiven Kanäle in den Modus „Live“ (bzw. nahezu Modus „Live“ bei Netzwerk-Kanälen) mit den Aufnahmekanälen des ausgewählten LSM-Systems.

Durch Drücken der dem Netzwerk-System zugeordneten Funktionstaste kehrt das LC-Display in den Normalmodus zurück:



Die Namen der Netzwerk-Systeme werden nun hinter den Angaben „Page“ und „Bank“ und auf der Titelleiste des VGA-Bildschirms „Clip“ angezeigt.



Anmerkung

Durch Drücken von **ALT+<TAB>** am VGA kann wiederholt eine Verbindung zu der Maschine hergestellt werden, mit der zuletzt eine Verbindung bestand.

13.4 BEDIENVORGÄNGE

Nachdem das Netzwerksystem ausgewählt wurde, können Netzwerk-Clips und Netzwerk-Kanäle auf die gleiche Weise bearbeitet werden wie Clips und Kanäle der lokalen Maschine.

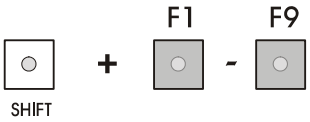
13.4.1 SO KÖNNEN SIE EINEN NETZWERK-CLIP AUFRUFEN/WIEDERGEBEN

1. Aktivieren Sie im Menü „Network“ den Modus „**Clip**“.
2. Wählen Sie ein Netzwerk-LSM-System aus der Liste aus:

   Das LC-Display kehrt in den Normalmodus zurück.
3. Wählen Sie eine CLIP-Seite von 1, 2, 3, bis 10 aus (Taste <cf bold="on">PAGE</cf>).

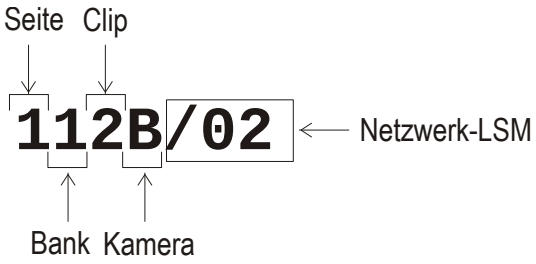
   Beim Auswählen eines Servers wird automatisch wieder eine Verbindung zur zuletzt genutzten Seite und Bank hergestellt.

4. Wählen Sie die Bank aus, in der sich der gewünschte Clip befindet.



5. Wählen Sie den gewünschten Clip aus (**F1** bis **F10**).
6. Wenn alle Clips vorhanden sind (von Kamera A, B, C und D), werden diese an ihren entsprechenden Positionen (Kanal A, B, C, oder D) angezeigt.

Die Bezeichnung eines Netzwerk-Clips unterscheidet sich von der eines lokalen Clips, um den Netzwerk-Clip besser erkennen zu können:



13.4.2 SO BENENNEN SIE EINEN NETZWERK-CLIP

1. Aktivieren Sie im Menü „Network“ den Modus „**Clip**“.
2. Wählen Sie eine Netzwerk-Maschine aus der Liste aus.
3. Wechseln Sie am VGA zum Bildschirm „Clip“. Es werden nun alle Banken des Netzwerk-Systems angezeigt.
4. Wählen Sie den zu benennenden Clip aus.
5. Geben Sie über die Tastatur den gewünschten Namen ein.
6. Drücken Sie **F1**, um den Netzwerk-Clip zu benennen.

   → Im Modus „CAM“ wird lediglich die Kamera benannt, auf der sich der Cursor befindet.

   → Im Modus „CLIP“ werden alle Kameras des Clips benannt, auf dem sich der Cursor befindet.

Anmerkung

Um den Clip einer Netzwerk-Maschine benennen zu können, muss im Menü „Setup“ der Parameter „**Clip edit by Network**“ auf dieser Maschine auf „enabled“ eingestellt sein.

13.4.3 SO VERÄNDERN SIE IN/OUT-PUNKTE EINES NETZWERK-CLIPS

1. Rufen Sie den gewünschten Clip auf.
2. Durchsuchen Sie den Clip, bis Sie den gewünschten Frame gefunden haben.
3. Drücken Sie IN / OUT, um einen neuen Short IN- / Short OUT-Punkt zu markieren.

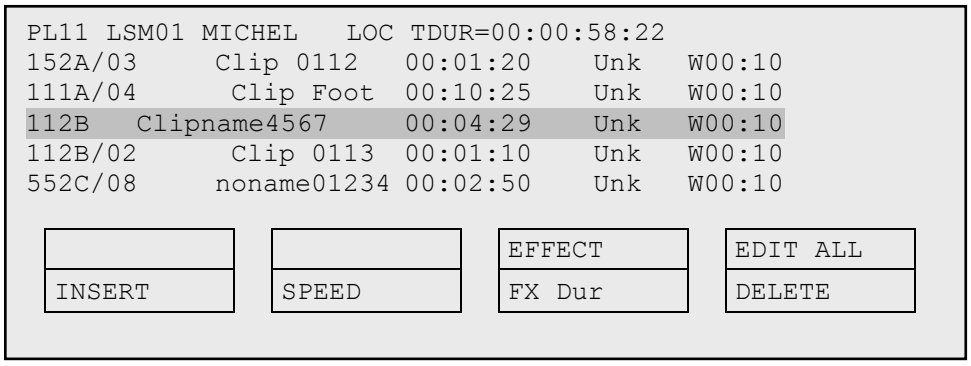
Anmerkung

Um den Clip einer Netzwerk-Maschine trimmen zu können, muss im Menü „Setup“ der Netzwerk-Maschine der Parameter „**Clip Edit by Network**“ auf „enabled“ eingestellt sein.

13.4.4 SO FÜGEN SIE NETZWERK-CLIPS IN EINE PLAYLIST EIN

1. Wählen Sie im Menü „Network“ die gewünschte Netzwerk-Maschine aus.
2. Wählen Sie den gewünschten Netzwerk-Clip aus den Banken aus. Die entsprechende Taste **F**_ leuchtet nun rot.
3. Drücken Sie am Remote die Taste **ENTER**.
4. Wiederholen Sie diese 3 Schritte so oft, bis alle gewünschten Clips in die Playlist eingefügt wurden.

Im Modus „Playlist Edit“ werden am Remote alle benötigten Daten zu dieser Playlist angezeigt. Diese Daten werden immer dann aktualisiert, wenn ein Clip in die Playlist eingefügt wird.



13.4.5 SO ROLLEN SIE EINE PLAYLIST MIT NETZWERK-CLIPS AN

1. Nachdem die Playlist positioniert wurde und bereit zum Anrollen ist, wählen Sie die Playlist aus der Playlist-Bank aus.
2. Drücken Sie am Remote-Panel die Taste **PLST**.
3. Starten Sie die Wiedergabe durch Bewegen des T-Bars oder durch Drücken der Taste **PLAY**.

IM XNET-NETZWERK NICHT VERFÜGBARE CLIPS

Während der Wiedergabe einer Playlist mit Netzwerk-Clips On-Air kann es vorkommen, dass ein Netzwerk-Clip aufgrund von Netzwerkproblemen oder einfach weil die Netzwerk-Maschine die Verbindung zum Netzwerk getrennt hat, nicht verfügbar ist. In diesem Fall wird der entsprechende Clip als „NOT AVAILABLE“ (nicht verfügbar) in der Playlist angezeigt und bei der Wiedergabe der Playlist übersprungen. Sollte dieser Clip wieder verfügbar werden, wird die Playlist automatisch aktualisiert und der Clip wird an der gewünschten Position in der Playlist wiedergegeben.

Nicht verfügbare Clips werden im VGA-Bildschirm angezeigt, nicht jedoch im LC-Display des Remotes.

Der Operator kann entscheiden, dass die nicht verfügbaren Clips definitiv aus allen lokalen Playlists gelöscht werden. Das Löschen erfolgt im Modus „Playlist Edit“ mithilfe der Funktion „**Clt Unav.**“ (**SHIFT+B**). Beachten Sie, dass diese Funktion nur zur Verfügung steht, wenn nicht verfügbare Clips vorhanden sind und wenn „Split Audio-Editing“ deaktiviert ist.

13.4.6 SO KREIEREN SIE LOKALE CLIPS MIT NETZWERK-AUFNAHMEKANÄLEN

1. Aktivieren Sie im Menü „Network“ den Modus „**Records**“.
2. Wählen Sie eine Netzwerk-Maschine aus der Liste aus.

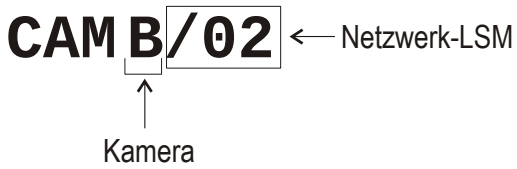
   Das LC-Display kehrt in den Normalmodus zurück.
3. Drücken Sie die Taste Record, um in den Modus „Live“ zu gelangen.

   Es wurde ein Delay zu LIVE von 2 bis 3 Sekunden definiert, um einen sicheren Betrieb zu garantieren.
4. Bewegen Sie das Jog-Rad, um den Modus „Search“ zu aktivieren.
5. Wechsel Sie ggf. die Kamerawinkel. Bei einem Kamerawechsel auf einer Netzwerk-Maschine erscheint die ausgewählte Kamera immer zunächst mit einem Standbild.

   Hinweise zum Namen der Netzwerk-Kamera finden Sie in der Anmerkung weiter unten.
6. Drücken Sie die Taste IN, um den Short IN-Punkt des Clips zu markieren.
7. Suchen Sie den Short OUT-Punkt und drücken Sie die Taste OUT, um einen SHORT OUT-Punkt zu markieren.
8. Wählen Sie den Speicherort des Clips aus und drücken Sie die entsprechende Taste F_.

Anmerkung

Der Name der Netzwerk-Kamera weicht etwas ab, um ein einfaches Erkennen zu ermöglichen.



Anmerkung

Während der Datenübertragung blinkt die Taste. Wenn die Taste grün aufleuchtet, ist die Datenübertragung beendet und der Clip ist für die Wiedergabe auf der lokalen Maschine verfügbar.

13.5 ARBEITEN MIT ZUGEORDNETEN NETZWERKAMERAS

Falls Sie die Option ‚Mapped Network Cameras' (Zugeordnete Netzwerkkameras) aktiviert und zugeordnete Netzwerkkameras im Menü „Setup" des Remote-Panels (Seite 6.3) definiert haben, können Sie weitere Netzwerkkameras nutzen, als wären diese lokale Kameras.

Das Bearbeiten von Clips zugeordneter Kameras erfolgt wie bei lokalen Kameras. Erstellte Clips werden als lokale Clips in die entsprechenden Positionen kopiert.

Bei zugeordneten („gemappten") Kameras sind zwei Einschränkungen zu beachten:

- Alle Kameras werden verzögert, um sicherzustellen, dass im Modus „Live" alle Kameras den selben Time Code haben.
- Beim Aufrufen lokaler Clips stehen diese Clips nicht unmittelbar zur Verfügung: bevor der Clip aufgerufen werden kann, erfolgt erst eine Netzwerk-Kopie der Netzwerk-Kameras.

14. Modus „Paint“

14.1 EINFÜHRUNG

Anmerkung

Der Paint-Modus ist eine Softwareoption, für die der Lizenzcode 114 installiert sein muss. Weitere Informationen zu dem erforderlichen Lizenzschlüssel erhalten Sie von unserem Support- oder Vertriebsteam.

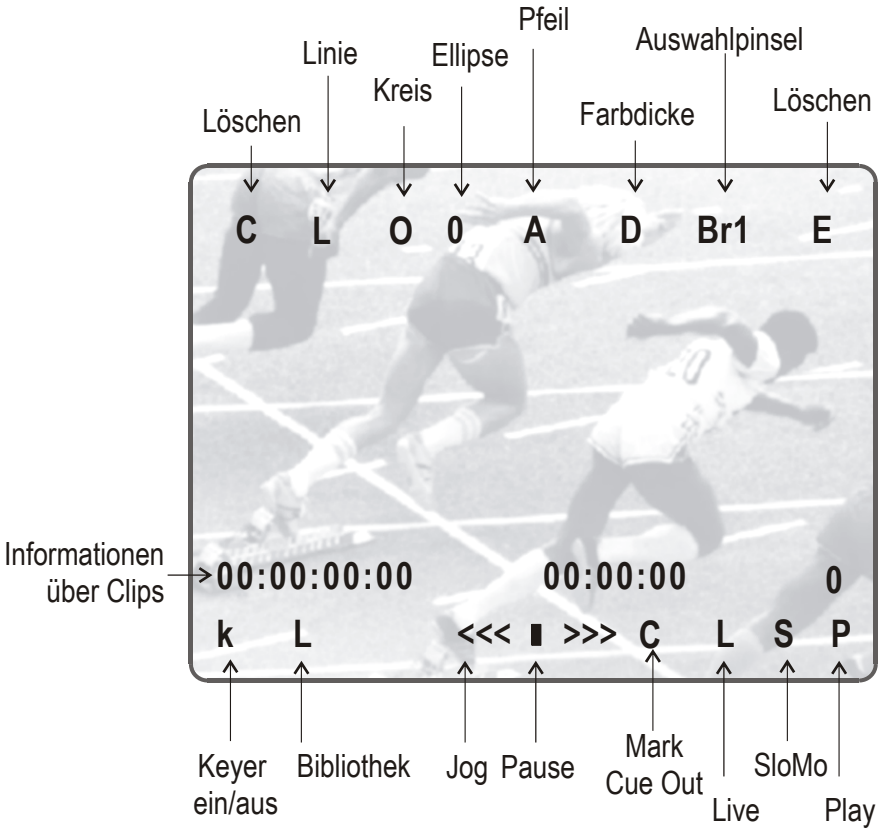
Die Funktionen innerhalb dieses Software-Pakets können entweder mit Hilfe des Tabletts und des Stifts oder mit dem als Zubehör erhältlichen Touch Screen bedient werden. Als standardmäßiges Zeigergerät wird das Tablett verwendet. Diese Option wird im Menü „Setup“ ausgewählt.

Durch Drücken von **F2** (im Menü „Setup“ auf Seite 6.2) wird zwischen Tablett und Touch Screen umgeschaltet (nur, wenn ein Touch Screen angeschlossen ist). Der Touch Screen muss an RS422-Port Nr. 6 angeschlossen und im Menü „Setup“ (**F6**) auf Seite 7.2 definiert werden.

In Kombination mit der Funktion „Loop“ kann der Operator einen mit Effekten bearbeiteten Clip zurück auf den ersten Aufnahmekanal des Servers spielen und wieder aufzeichnen und so einen mit „Paint“-Effekten versehenen Clip erstellen. Das Aufzeichnen eines Clips im Modus „Loop“ mit „Painting“ und Aktivieren/Deaktivieren des Überblendens von bearbeiteten Bildern stellt eine sehr leistungsfähige Funktion zur Verfügung.

14.2 MONITORANZEIGE IM MODUS „PAINT“

In diesem Abschnitt werden die in der Monitoranzeige im Modus „Paint“ verfügbaren Funktionen erläutert. Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Unterabschnitten.



Angezeigter Buchstabe	Funktion
C (Clear/ Löschen)	Löscht den Bildschirm
L	Aktiviert den Modus „Line“ (Zeichnen von geraden Linien, „one shot“). Siehe auch Abschnitt 14.3.
C / c (Circle/ Kreis)	Auswahl von großem / kleinem Kreis („one shot“). Siehe auch Abschnitt 14.3.
A	Automatisches Einfügen einer Pfeilspitze im Freihand-Modus. Siehe auch Abschnitt 14.3.
D	Auswahl von Werkzeugfarbe und -dicke Siehe auch Abschnitt 14.3.
Br1 / Br2	Wechselt zwischen „Brush1“ (Zeichenwerkzeug) und „Brush2“.

Angezeigter Buchstabe	Funktion
E	„Radiergummi“ zum Löschen unerwünschter Elemente in der Zeichnung. Siehe auch Abschnitt 14.3.
k / >k<	Keyer ein/aus. Siehe auch Abschnitt 14.3.
L	ruft den Bibliotheksmodul (Library) auf, mit dem Zeichnungen, Logos usw. gespeichert werden können.
C	markiert einen CUE OUT-Punkt im aktiven Clip
S	gibt den Clip in SlowMotion wieder. Die Geschwindigkeit für SlowMotion wird mit dem Parameter „PGM-Speed“ im Menü „Setup“ (Seite 2 – F3) eingestellt.
P	gibt den aktiven Clip mit einer Geschwindigkeit von 100 % wieder.

Der Clip-Countdown zeigt die Field-Zeit an. Dies bedeutet, dass der Countdown der SlowMotion-Geschwindigkeit entspricht.

Anmerkung

Durch Auswählen von **C** (Clear) am Monitor werden das Menü „Clear“ und das Menü „DFC“ angezeigt. Im Menü „DFC“ können Sie die Farbe des Zeichenwerkzeugs aus einer YUV-Palette auswählen.

Beim Arbeiten im Netzwerk-Modus können sowohl lokale als auch Netzwerk-Clips bearbeitet werden.

14.3 FUNKTIONENSBESCHREIBUNG

ZEICHNEN VON GERADEN BZW. FREIHAND-LINIEN (L)

Wählen Sie im Display des Monitors „Paint Mode“ die Option „**L**“ aus. Die Software fordert Sie nun auf, den ersten Punkt der Linie zu markieren.

Drücken Sie hierzu den Stift an der gewünschten Stelle leicht auf das Tablett. Wiederholen Sie anschließend den Vorgang, um den zweiten Punkt zu definieren. Nun wird eine gerade Linie als Verbindung dieser 2 Punkte angezeigt. Wiederholen Sie den Vorgang so oft, bis der Linienzug komplett ist. Drücken Sie anschließend leicht auf den Bereich „ESC“ oben rechts im OSD. Die Software kehrt dadurch in den Freihand-Modus zurück.

ZEICHNEN VON KREISEN (O)

Zum Zeichnen von Kreisen wählen Sie dieses Menü aus.

Im angezeigten Menü können Sie aus den folgenden Optionen wählen:

- **Set centre (default) (durch Mittelpunkt (Voreinstellung)):** Im Bildschirm wird ein Zeiger angezeigt, mit dem Sie den Mittelpunkt des Kreises festlegen können. Als Radius wird der zuletzt verwendete Radius oder, wenn zuvor kein Radius festgelegt wurde, der voreingestellte Radius verwendet.
- **Define:** Mit dieser Option können Sie die Größe des Kreises festlegen.

  Klicken Sie auf das Menü „**Define**“ und folgen Sie den Anleitungen:

  - Legen Sie den Mittelpunkt des Kreises fest.
  - Legen Sie den Radius fest.

Sie können anschließend auswählen, ob der neu definierte Kreis gespeichert werden soll:

- **Esc:** es wird kein Kreis gezeichnet.

ZEICHNEN VON ELLIPSEN (0)

Zum Zeichnen von Ellipsen wählen Sie dieses Menü aus. Im angezeigten Menü können Sie aus den folgenden Optionen wählen:

- **Set centre (default) (durch Mittelpunkt (Voreinstellung)):** Im Bildschirm wird ein Zeiger angezeigt, mit dem Sie den Mittelpunkt der Ellipse festlegen können. Als äußere Form wird die zuletzt verwendete Form oder, wenn zuvor keine Form festgelegt wurde, die voreingestellte Form verwendet.
- **Define:** ermöglicht das Ändern der äußeren Form der Ellipse; klicken Sie dazu auf das Menü „Define“ und folgen Sie den Anleitungen:
  - Wählen Sie die linke Ecke aus.
  - Wählen Sie die entgegengesetzte Ecke aus.

Sie können anschließend auswählen, ob die neu definierte Ellipse gespeichert werden soll:

- **Esc:** es wird keine Ellipse gezeichnet.

PFEIL (A)

Wählen Sie die Option „**A**“ aus. Wenn Sie nun zeichnen und den Stift vom Tablett abheben, wird automatisch eine „ordentliche“ Pfeilspitze am Ende der Linie angefügt. Diese Funktion bleibt „aktiv“. Wählen Sie nochmals die Option „**A**“ aus, um die automatische Pfeilspitze wieder abzuwählen.

FARBE UND DICKE (D)

Wählen Sie im Display des Monitors „Paint Mode“ die Option „**D**“ aus. Wählen Sie im Display die gewünschte Farbe und anschließend die gewünschte Dicke aus.

Diese Einstellung wird unter **Br1** oder **Br2** gespeichert, je nachdem, welches Werkzeug beim Aufrufen der Option „**D**“ ausgewählt war. Dadurch können zwei Werkzeuge mit unterschiedlicher Linienfarbe und Liniendicke gespeichert werden.

LÖSCHEN (E)

Durch Auswählen der Option „**E**“ im Display des Monitors „Paint Mode“ kann das Zeichenwerkzeug als Radiergummi verwendet werden. Diese Funktion bleibt „aktiv“. Wenn Sie diese Funktion nicht mehr benötigen, wählen Sie nochmals die Funktion „**E**“ aus, um die Funktion zu deaktivieren und zum zuvor eingestellten Zeichenmodus zurückzukehren.

LÖSCHEN (C)

Durch Auswählen der Option „**C**“ im Display des Monitors „Paint Mode“ kann die gesamte Zeichnung gelöscht werden. Nachdem Sie die Option „C“ ausgewählt haben, können Sie aus 3 Optionen wählen: **Clr** („Clear“), um die gesamte Zeichnung zu löschen, **DfC** (Define Colour), um Farben anhand der Farbpalette zu definieren, oder **ESC**, um den Modus wieder zu verlassen.

Wenn Sie die Funktion „**Define colour**“ (**DfC**) auswählen, erscheint ein neues Fenster mit einem U-V Auswahlbereich und einem Y- Auswahlbereich. Wählen Sie zuerst im oberen Bereich des Bildschirms die zu ändernde Farbe aus, wählen Sie anschließend Werte für U-V und Y aus, indem Sie den Stift in den einzelnen Auswahlfeldern auf den gewünschten Punkt positionieren. Nachdem die Einstellungen erfolgt sind, positionieren Sie den Stift auf einen leeren Bereich des Bildschirms.

Die Funktion „**CLEAR**“ kann auch am Remote-Panel ausgeführt werden (**SHIFT+B**). Dabei wird keine Bestätigung abgefragt.

KEYER (K)

Kann mithilfe des Stifts ausgewählt werden, klicken Sie im Display des Monitors „Paint Mode“ auf **K** (Pfeile werden angezeigt/verschwinden) oder drücken Sie im Menü des Remote-Panels auf **SHIFT+A**. Durch diese Funktion wird ein Farbüberblenden der Zeichnung aktiviert/deaktiviert. Die Dauer der Überblendung wird im Menü „Setup“ (Seite 1, **F6**) definiert.

BIBLIOTHEK (L)

Durch Auswählen der Option „**L**“ wird eine Bibliothek zum Speichern und Laden vollständiger Zeichnungen und Logos geöffnet.

15. Modus „Target“

15.1 EINFÜHRUNG

Anmerkung

Der Modus „Target“ ist eine Softwareoption, für die der Lizenzcode 114 installiert sein muss. Weitere Informationen zu dem erforderlichen Lizenzschlüssel erhalten Sie von unserem Support- oder Vertriebsteam.

Diese gesondert zu erwerbende Software-Option ermöglicht das Nachverfolgen eines Objekts / einer Aktion anhand von Pfeilen, Kreisen, Ellipsen und Rechtecken.[1] Durch diese Elemente wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf bestimmte Details gelenkt. Der Operator kann Größe, Farbe und Liniendicke der Umrandung dieser Objekte sowie die Abdunklung des Hintergrunds zwecks Hervorhebung festlegen. Durch das Hinzufügen einer Funktion „Loop“ kann der Operator diesen Effekt als Clip speichern.

Die Funktionen innerhalb dieses Software-Pakets können entweder mit Hilfe des Tabletts oder mit dem optional erhältlichen Touch Screen bedient werden. Das Zeigergerät wird im Menü „Setup“ festgelegt. Normalerweise wird das Tablett als Zeigergerät verwendet. Durch Drücken von **F2** auf Seite 6.2 wird zwischen Tablett und Touch Screen gewechselt (nur wenn ein Touch Screen angeschlossen ist). Der Touch Screen muss an RS422-Port Nr. 6 angeschlossen und im Menü „Setup“ (**F6**) auf Seite 7.2 definiert werden.

[1] In diesem Kapitel wird mit „Verfolgungsobjekt“ der Typ der vom Operator ausgewählten geometrischen Figur (Kreis, Pfeil, Ellipse oder Rechteck) bezeichnet.

15.2 ERSTELLEN EINER OBJEKTVERFOLGUNG

Beginnen Sie mit der Auswahl aller geeigneten Typen an Verfolgungsobjekten und deren Größe, Farbe usw.

15.2.1 AUSWÄHLEN DES TYPS DES VERFOLGUNGSOBJEKTS

Das Zeichen links neben dem „T“ in der obersten Zeile des OSD zeigt das zurzeit ausgewählte Verfolgungsobjekt an:

O (Buchstabe „o“)	steht für einen Kreis (Voreinstellung)
0 (Ziffer Null)	steht für eine Ellipse
↓ / ↑ / → / ←	steht für einen Pfeil
▮	steht für ein Rechteck
Z	bedeutet, dass Zoom aktiv ist (in diesem Modus ist nur der Kreis als Objekt verfügbar)

15.2.2 AUSWÄHLEN WEITERER PARAMETER FÜR DAS VERFOLGUNGSOBJEKT

T:	Auswählen der Abdunklung des Hintergrunds (Transparency-Level)
E:	Auswählen der Dicke der Umrandung (Edge)
S:	Auswählen der Größe des Verfolgungsobjekts (Size)
C:	Auswählen der Farbe der Umrandung (Colour)

Anmerkung

Um die Größe des Verfolgungsobjekts bei Rechteck und Ellipse festzulegen, klicken Sie auf das **S** in der ersten Zeile im OSD. Sie müssen beim Rechteck zwei gegenüberliegende Ecken definieren (bei der Ellipse müssen Sie die zwei Ecken des die Ellipse einschließenden Rechtecks definieren). Nachdem diese zwei Ecken definiert wurden, zeichnet das System automatisch ein Rechteck bzw. eine Ellipse der entsprechenden Größe. Sie können die Größe nun durch Klicken auf **OK** bestätigen oder durch Klicken auf **CLEAR** den Bildschirm löschen und ein neues Objekt festlegen.

15.2.3 SO HEBEN SIE VIDEOMATERIAL HERVOR

1. Wählen Sie das Material aus, das Sie hervorheben möchten (dies kann ein Clip oder bereits aufgezeichnetes Live-Material sein).
2. Positionieren Sie das Material auf das Field, das dem Target-Startpunkt entspricht, und drücken Sie mit dem Stift leicht auf das Tablett.

   An diesem Punkt wird das gewählte Verfolgungsobjekt im Bildschirm angezeigt. Wenn ein Pfeil als Verfolgungsobjekt ausgewählt wurde, erscheint dieser Pfeil immer leicht vom Cursor versetzt, damit das Objekt sichtbar bleibt.
3. Nachdem das Verfolgungsobjekt korrekt platziert wurde, setzen Sie einen Keyframe:
   - durch Drücken der Taste am Stift,
   - durch Klicken auf das Zeichen **M** im Monitor-Bildschirm.

   Oben links im OSD wird nun ein **K** angezeigt, um zu signalisieren, dass ein Keyframe gesetzt wurde.
4. Positionieren Sie nun das Material auf die Stelle, an der der nächste Keyframe gesetzt werden soll usw.

Nachdem der letzte Keyframe gesetzt wurde, kann das Material für die Wiedergabe positioniert werden.

Wenn das Material nun wiedergegeben wird, sehen Sie, dass das gewünschte Verfolgungsobjekt am ersten Keyframe ein- und am letzten Keyframe wieder ausgeblendet wird.

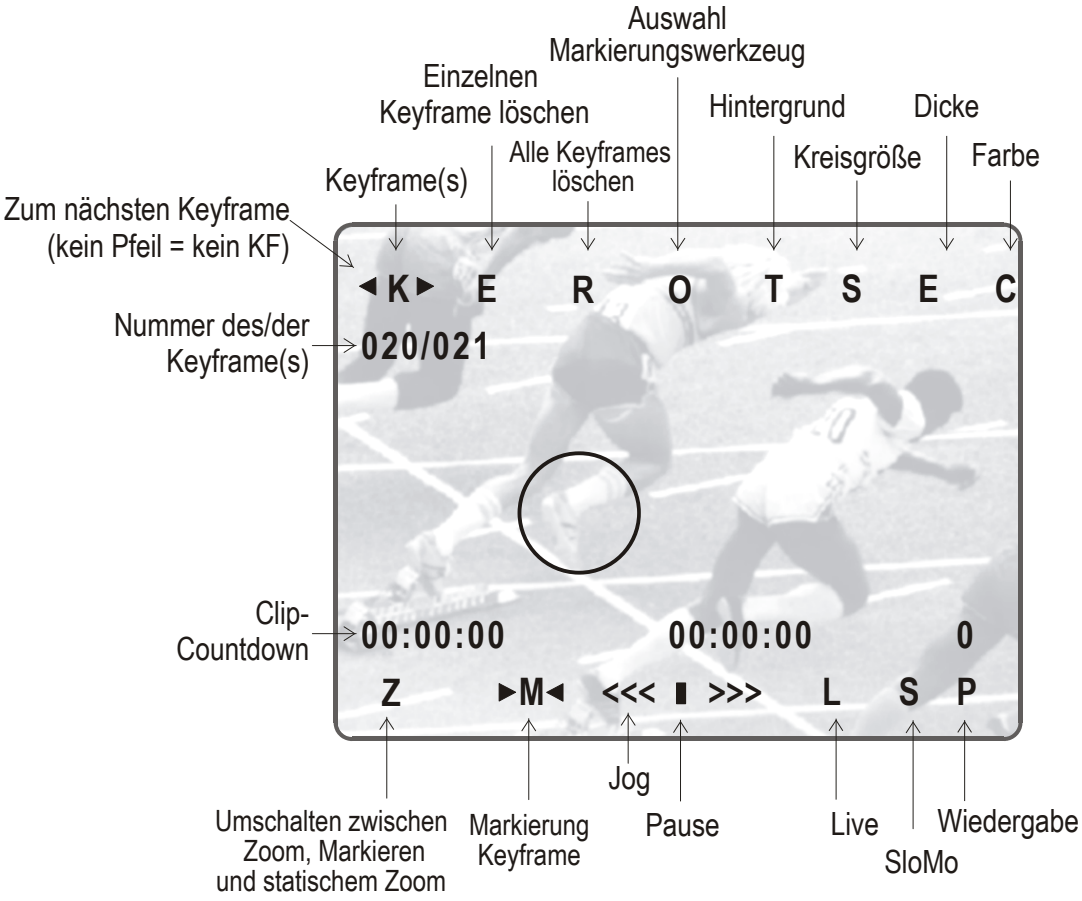
Geben Sie die Sequenz im Modus „Loop“ wieder, damit der Effekt abgerufen und als neuer Clip mit Objektverfolgung gespeichert werden kann.

Dieser Vorgang kann mehrmals wiederholt werden, um mehrere Kreise einzufügen. Weitere Informationen finden Sie in den Erläuterungen der Funktion „Loop“ auf Seite 20.

15.2.4 REGELN FÜR DAS VERWENDEN VON KEYFRAMES

1. Der erste / letzte Keyframe kann auch auf den IN- / OUT-Punkt gesetzt werden.
2. Sollte Ihnen beim Betrachten der Sequenz auffallen, dass das Nachverfolgen des Objekts nicht genau genug ist und es Abweichungen gibt, verschieben Sie den Kreis mithilfe des Zeichenwerkzeugs auf den korrekten Punkt. Dadurch wird ein zusätzlicher Keyframe gesetzt. Dieser Vorgang kann so oft wie nötig wiederholt werden.
3. Beim Überprüfen / Ändern einer Nachverfolgung können die unten links im OSD angezeigten Pfeile zum Auswählen des nächsten / vorhergehenden markierten Keyframes genutzt werden.
4. Wenn Sie nur einen einzigen Keyframe löschen müssen, positionieren Sie das Material mithilfe der Pfeile auf den zu löschenden Keyframe und wählen Sie anschließend die Option „**Erase** (**E**)“ aus. Wenn Sie ALLE Keyframes löschen möchten, nutzen Sie die Funktion „**Reset**“ (**R**).
5. Beim Arbeiten in einem Netzwerk können sowohl lokale als auch Netzwerk-Clips mit Objektverfolgung ausgestattet werden.

15.3 MONITORANZEIGE IM MODUS „TARGET“



Angezeigter Buchstabe	Funktion
T	Auswahl der Hintergrundabdunklung (8 Auswahlmöglichkeiten)
S	Auswahl der Größe des Objekts (8 Auswahlmöglichkeiten)
E	Auswahl der Umrandungsdicke (8 Auswahlmöglichkeiten)
C	Auswahl der Umrandungsfarbe (8 Auswahlmöglichkeiten)
<K>	Zeigt an, dass auf dem aktuellen Frame ein Keyframe gesetzt wurde
E	Löscht den aktuell angezeigten Keyframe
R	Löscht alle Keyframes im aktiven Clip
Z	Schaltet zwischen Zoom, Statischem Zoom und normaler Hervorhebung um

Angezeigter Buchstabe	Funktion
M	Ermöglicht das Setzen von Keyframes direkt vom Tablett oder vom Touch Screen aus. Wenn diese Option aktiviert wurde, wird bei Berühren eines Punktes im Bildschirm automatisch ein Keyframe erstellt. Nach jedem Erstellen eines Keyframes wird diese Option deaktiviert.
C	Markiert einen CUE OUT-Punkt auf dem aktuellen Field
S	Startet SlowMotion (in „Prg Spd“ voreingestellt)
P	Gibt den aktuellen Clip wieder
<<< >>>	Durchsucht das Material (Clip oder Live-Aufnahme). Ein einzelner Klick mit dem Stift bewegt das Material um einen Frame vor bzw. zurück.

OPTIONEN FÜR ZOOM

Durch Auswählen der Option „Zoom“ (Soft-Taste **A**) im Display des Remote-Panels wird die Funktion „Zoom“ für das Verfolgungsobjekt aktiviert. Der Bildteil innerhalb des Kreises wird um den Faktor 4 vergrößert. Diese Funktion ist hervorragend geeignet, um strittige Sachverhalte zu zeigen, z. B. ob ein Fuß tatsächlich auf einer Linie stand oder ob ein Ball nun im Aus war oder nicht.

Anmerkung

Der Ein-/Ausblendeffekt ist bei aktiviertem Effekt „Zoom“ nicht verfügbar. Die Parameter „**T**“, „**S**“, „**E**“ und „**C**“ sind im Modus „Zoom“ ebenfalls nicht verfügbar.

Durch nochmaliges Auswählen der Funktion „*Zoom*“ wird der Modus „Static Zoom“ aktiviert. Beachten Sie, dass die Software für das Aktivieren der Option „Zoom“ einige Sekunden benötigt, bis der Effekt wirksam wird.

Mithilfe der Funktion „Static Zoom“ kann der Benutzer einen Bereich des Bildes in der Anzeigeform „Bild im Bild“ zoomen.

Im Modus „Static Zoom“ wird unten links im OSD-Bildschirm ein „P“ angezeigt. Mit dieser Option kann die Position für die Darstellung des statischen Zooms ausgewählt werden.

Klicken Sie einfach auf das „P“ und positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Position für die Darstellung des statischen Zooms.

ANZEIGE DER DATEN VON KEYFRAMES

Im OSD wird eine zweite Zeile angezeigt, in der die Anzahl der markierten Keyframes und die Position des aktuellen Keyframes gekennzeichnet werden.

Die angezeigten Daten haben folgende Bedeutung:

Anzeige	Bedeutung
---/---	Es sind keine Keyframes definiert.
---/021	Es sind 21 Keyframes definiert, das Material ist zurzeit jedoch nicht auf einen Keyframe positioniert.
012/021	Es sind 21 Keyframes definiert und das Material ist zurzeit auf Keyframe 12 von 21 positioniert.

OPTIONEN FÜR TRANSPARENZ

Wenn Sie die letzte Auswahlmöglichkeit der Transparenzoptionen auswählen, wird der Hintergrund Schwarzweiß dargestellt.

16. Modus „Offside Line“

16.1 EINFÜHRUNG

16.1.1 DEFINITION UND LIZENZCODE

Anmerkung

Der Modus „Offside Line“ (Abseitslinie) ist eine Softwareoption, für die der Lizenzcode 114 installiert sein muss. Weitere Informationen zu dem erforderlichen Lizenzschlüssel erhalten Sie von unserem Support- oder Vertriebsteam.

Die Option OFFSIDE LINE (Abseitslinie) ermöglicht, dass die Abseitslinie auf dem Bildschirm sichtbar wird, indem ein Teil des Feldes schattiert wird. Sie können diese Funktion auf Clips oder Kanäle am PGM1 anwenden. Dieser Effekt kann anschließend in dem Loop auf dem Server aufgezeichnet und in den Feed eines Recorder-Kanals wieder eingefügt werden.

16.1.2 AKTIVIEREN DES MODUS „OFFSIDE LINE“

Zum Aktivieren des Modus „Offside Line“ müssen Sie für die Einstellung **Offside Line** auf Seite 9.2 des Menüs „Setup“ am Remote-Panel auf **YES** einstellen.

Wenn Sie die Option „Offside Line“ aktivieren, können Sie keinen zweiten Regler mehr verwenden.

16.1.3 ZUGREIFEN AUF DEN MODUS „OFFSIDE LINE“

Bei Aktivierung des Modus „Offside Line“ steht die Option „Offside Line“ über das Bedienmenü im Modus „PGM/PRV“ oder „Multi PGM“ zur Verfügung:

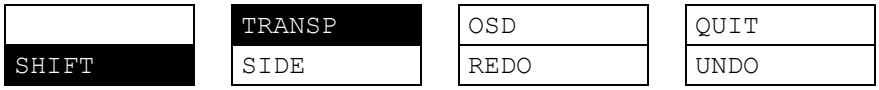
Rst Cam	Local	Sync Prv	OFFSIDE
Cam A	Cam B		

Sie können auf diesen Modus zugreifen, indem Sie die Tasten **SHIFT+D** drücken.

16.1.4 ÜBERSICHT ÜBER DIE ABSEITSLINIENBEFEHLE

HAUPTMENÜ

Wenn Sie auf das Menü „Offside Line“ zugreifen, wird folgendes Display angezeigt und die Taste **Mark** blinkt:



In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen verfügbaren Befehle zusammengefasst.

OSD-Befehl	Bedeutung
SHIFT/TILT (A)	Verschiebt die Linie horizontal (Shift) oder um den Drehpunkt (Tilt).
SIDE (B)	Ändert den schattierten Bereich von der Seite.
REDO (C)	Wiederholt den letzten widerrufenen Befehl. Sie können die letzten 10 widerrufenen Aktionen wiederholen.
UNDO (D)	Widerruft die letzte Aktion. Sie können die letzten 10 Aktionen rückgängig machen.
TRANSP (SHIFT+B)	Ermöglicht, das Transparenzniveau mit dem Jog-Rad oder T-Bar zu ändern. Drücken Sie **ENTER**, um die Aktion zu prüfen.
OSD (SHIFT+C)	Ermöglicht, die Informationen im OSD auszublenden oder anzuzeigen.
QUIT (SHIFT+D)	Beendet den Modus „Offside Line“

SEKUNDÄRES MENÜ

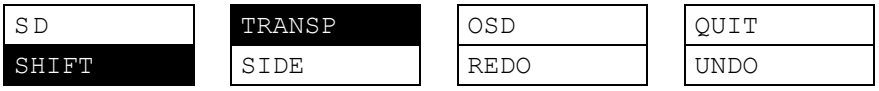
Durch Drücken der Taste **MENU** wird ein zweites Menü geöffnet, in dem Sie die folgenden Einstellungen für die Abseitslinie vornehmen können:

Einstellung	Erläuterung
Pause duration	Zeit (in Frames), in der der Kanal oder Clip pausiert und die Abseitslinie angezeigt wird.
Fade in/out duration	Dauer (in Frames) des Blendeffekts an den IN- und OUT-Punkten der Abseitssequenz.
Preroll duration	Anrollen (in Sekunden) bevor die Abseitssequenz automatisch als Cue bzw. exaktes Positionieren definiert wird, wenn die Sequenz gespeichert wird.

16.2 SO MAKRIEREN SIE EINE ABSEITSLINIE

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Abseitslinie an einem Clip oder Aufnahmekanal zu markieren:

1. Laden Sie den Clip oder Kanal an PGM1 und navigieren Sie zu der Position, an der die Abseitslinie markiert werden soll.
2. Drücken Sie SHIFT-D, um das Menü „Offside Line“ zu öffnen:

   Die Funktion **SHIFT** ist standardmäßig aktiviert.
3. Positionieren Sie das Jog-Rad mit der Funktion SHIFT horizontal an der Linie.
4. Drücken Sie die Taste **A**, um zwischen der Funktion SHIFT und TILT zu wechseln.
5. Positionieren Sie das Jog-Rad mit der Funktion TILT am gewünschten Winkel an der Linie.

   Falls gewünscht, können Sie die Position des verwendeten Drehpunktes verschieben, um die Neigung der Linie festzulegen.
6. Während der Schritte 3 bis 5 können Sie den Frame zu jedem Zeitpunkt neu definieren, indem Sie **PRV CTL** drücken und das Jog-Rad am gewünschten Frame positionieren. Klicken Sie erneut auf **PRV CTL**, um die Bearbeitung der Abseitssequenz fortzusetzen.
7. Drücken Sie nach dem Festlegen der 1. Linie **TAKE**, um diese zu fixieren.
8. Falls gewünscht können Sie anschließend das Jog-Rad zum Drehpunkt verschieben und **TAKE** ein zweites Mal drücken. Positionieren Sie anschließend mit dem Jog-Rad die Unterbrechung der Linie und ändern Sie die Neigung vom Drehpunkt aus.

   Sie können diesen Schritt mehrere Male wiederholen, um einen Abseitsbereich genau im Bildschirm begrenzen.
9. Jederzeit können Sie Folgendes ausführen:
   - Drücken Sie die Taste **B** (Side), um die Seite des schattierten Bereichs für den Abseitsbereich entlang der Abseitslinie zu ändern. Standardmäßig ist dies an der linken Seite der Abseitslinie definiert.
   - Drücken Sie **SHIFT+B** (Trans.), um die Transparenz des Abseitsbereichs mit der T-Bar oder dem Jog-Rad zu ändern.
10. Drücken Sie **Mark**, um die Linienposition zu prüfen.

Die Abseitslinie ist markiert und kann wiedergeben werden, solange der Modus „Offside“ aktiv ist.

Wenn Sie weitete Abseitssequenzen definieren möchten, müssen Sie den Abseitsmodus beenden und wieder aufrufen.

16.3 SO BEARBEITEN SIE EINE ABSEITSLINIE

Nach dem Anlegen der Abseitslinie können Sie die Sequenz immer noch laden und bearbeiten.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine vorhandene Abseitssequenz zu bearbeiten:

1. Drücken Sie im Abseitsmodus die Taste **Last Cue**, bis Sie den Cue-Punkt für die angeforderte Abseitssequenz erreicht haben.

   Im Remote-Panel wird das folgende Menüs angezeigt:

		OSD	QUIT
EDIT	SIDE		UNDO

2. Drücken Sie die Taste **A** (Edit).
3. Positionieren Sie mit dem Jog-Rad den Drehpunkt zu der Position, an der Sie die Linie unterbrechen möchten.
4. Drücken Sie **TAKE**, um den Drehpunkt zu fixieren.
5. Positionieren Sie mit dem Jog-Rad Unterbrechung der Linie und ändern Sie die Neigung vom Drehpunkt aus.
6. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5 für jeden neuen Drehpunkt, den Sie definieren möchten.
7. Drücken Sie zum Bestätigen Ihrer Änderungen **Mark**.

16.4 SO GEBEN SIE DIE ABSETISSEQUENZ WIEDER

Nach dem Definieren der Abseitslinie können Sie diese wiedergeben, solange der Modus „Offside“ aktiv ist. Die Wiedergabe erfolgt anhand der im sekundären Menü definierten Einstellungen. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 16.1.4 „Übersicht über die Abseitslinienbefehle“ auf Seite 167.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine vorhandene Abseitssequenz wiederzugeben:

1. Drücken Sie im Modus „Offside“ die Taste **Last Cue**, bis Sie den Cue-Punkt für das Anrollen für die angeforderte Abseitssequenz erreicht haben.
2. Drücken Sie **PLAY**, um die Sequenz wiederzugeben.

Die Abseitssequenz wird gemäß der vom Operator definierten Geschwindigkeit wiedergegeben. Wenn die Sequenz den Keyframe erreicht, pausiert diese und die Abseitslinie wird entsprechend der im sekundären Menü definierten Dauer für Fade In/Fade Out und die Pause angezeigt. Sie müssen den T-Bar bewegen oder am Remote-Panel die Taste **PLAY** drücken.

16.5 CUE-PUNKTE IN BEZUG ZUR ABSEITSSEQUENZ

Wenn eine Abseitssequenz angelegt wird, wird an zwei Positionen automatisch ein Cue-Punkt angelegt:

- Die Position, an der die Abseitslinie definiert wurde.
- Die Position, die dem Anrollen vor der Abseitssequenz entspricht.

Wenn der Modus „Offside“ aktiviert wurde, können Sie die Taste **Last Cue** drücken, um einen dieser Cue-Punkte in Bezug zu den Abseitssequenzen zurück zu finden. Wenn Sie den ersten Cue-Punkt im Kanal oder Clip erreicht haben und erneut die Taste **Last Cue** drücken, kommen Sie zum letzten Cue-Punkt zurück.

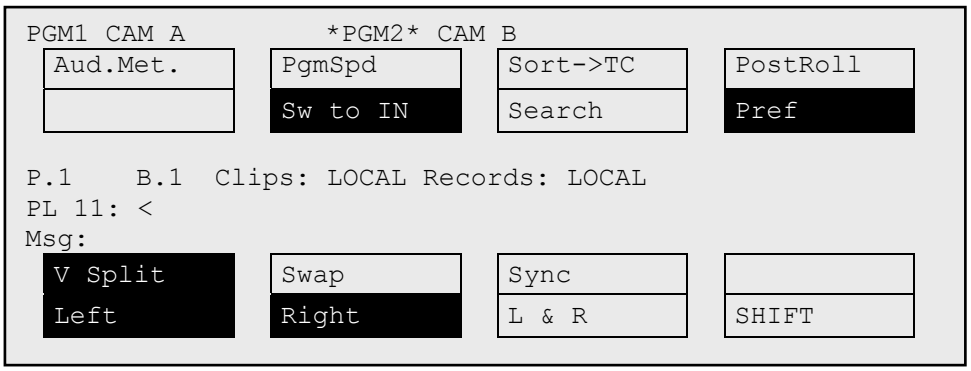
17. Modus „Split Screen“

Der Modus „Split Screen“, eine gesondert zu erwerbende Software-Option, ermöglicht einen einfachen Effekt „Split Screen“ (Geteilter Bildschirm) auf PGM1. Dieser Modus ist dem Modus „2PGM“ sehr ähnlich, mit der Ausnahme, dass beide Ausgänge nun im linken bzw. rechten Teil des Bildschirms (im Modus „Vertical Split Screen“) oder im oberen bzw. unteren Teil des Bildschirms (Modus „Horizontal Split Screen“) dargestellt werden. Im Modus „Split Mix“ nehmen beide Bilder übereinandergelegt den gesamten Bildschirm ein. Im Modus „Split“ ist, ähnlich wie bei DVE (Digital Video Effects), außerdem ein Abgleich des Videos innerhalb des Split-Effekts möglich, damit das Material optimal positioniert werden kann.

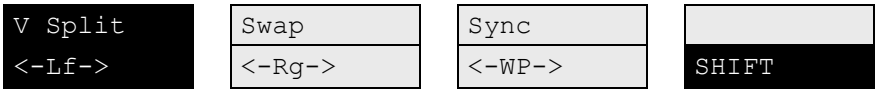
Anmerkung

In HD Supermotion 3x in DVCPro HD und MPEG 2 i-frame 1080i steht der Modusbildschirm ‚Horizontaler Split’ nicht zur Verfügung.

17.1.1 VERTIKALER SPLIT

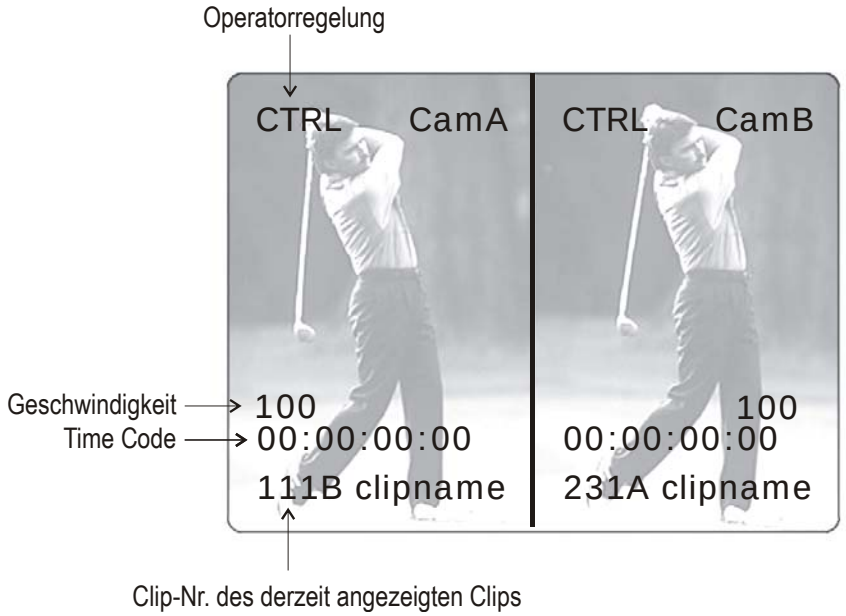


Drücken Sie die Taste **SHIFT (D)**, um zwischen normalen und Sonderfunktionen zu wechseln:



Befehl	Erläuterung
LEFT	Kontrolle des linken Bildinhalts des Monitors
RIGHT	Kontrolle des rechten Bildinhalts des Monitors
L & R	Kontrolle über beide Bildhälften gleichzeitig
SHIFT	Aufrufen / Verlassen der Sonderfunktionen
← LF →	Zentrieren des linken Bildes
← RG →	Zentrieren des rechten Bildes

Befehl	Erläuterung
← WP →	Positionieren der Trennlinie
V SPLIT / H SPLIT	Wechseln zwischen den Menüs für vertikalen / horizontalen Split
SWAP	Austauschen des Bildinhalts zwischen linkem und rechtem bzw. oberem und unterem Bildinhalt
SYNC	Synchronisieren des ausgewählten PGM mit dem anderen. Drücken Sie zuerst diese Taste und wählen Sie anschließend den Referenz-PGM-Ausgang aus.



Drücken Sie die Taste **LEFT**, um die Kontrolle über den Inhalt auf der linken Seite des Bildschirms zu erhalten, und rufen Sie den für diese Seite gewünschten Clip auf. Durchsuchen Sie mithilfe des Jog-Rades den Clip und positionieren Sie den Clip auf die gewünschte Stelle.

Drücken Sie die Taste **RIGHT**, um die Kontrolle über den Inhalt auf der rechten Seite des Bildschirms zu erhalten, und wiederholen Sie den Vorgang mit dem für die rechte Seite gewünschten Clip.

Sie können die Clips auf beiden Seiten horizontal verschieben, damit sich die interessante Aktion in der Mitte des Bildes befindet.

Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie die Taste **SHIFT (D)**. Das Menü ändert sich wie oben dargestellt.

Drücken Sie die Taste **← LF →** und zentrieren Sie mithilfe des Jog-Rades den Bildinhalt auf der linken Seite.

Drücken Sie die Taste **← RG →** und wiederholen Sie den Vorgang für den Bildinhalt auf der rechten Seite.

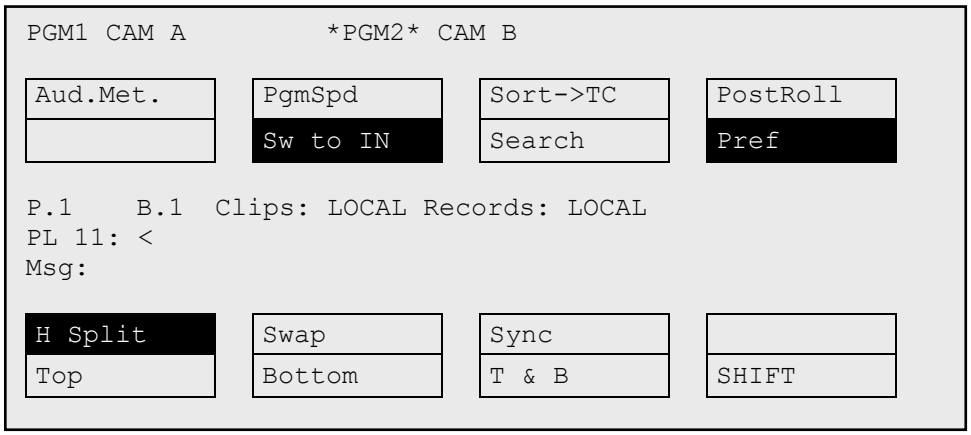
Um die Bildinhalte wieder in die Ursprungsposition zurückzusetzen, drücken Sie **CLEAR + ← LF →, ← RG →**.

Durch Drücken der Taste ← **WP** → kann die Trennlinie verschoben werden. Um die Ausgangsposition der Trennlinie wieder herzustellen, drücken Sie **CLEAR+← WP →**.

Um den Modus „**SHIFT**“ wieder zu verlassen, drücken Sie nochmals die Tasten **SHIFT+D**.

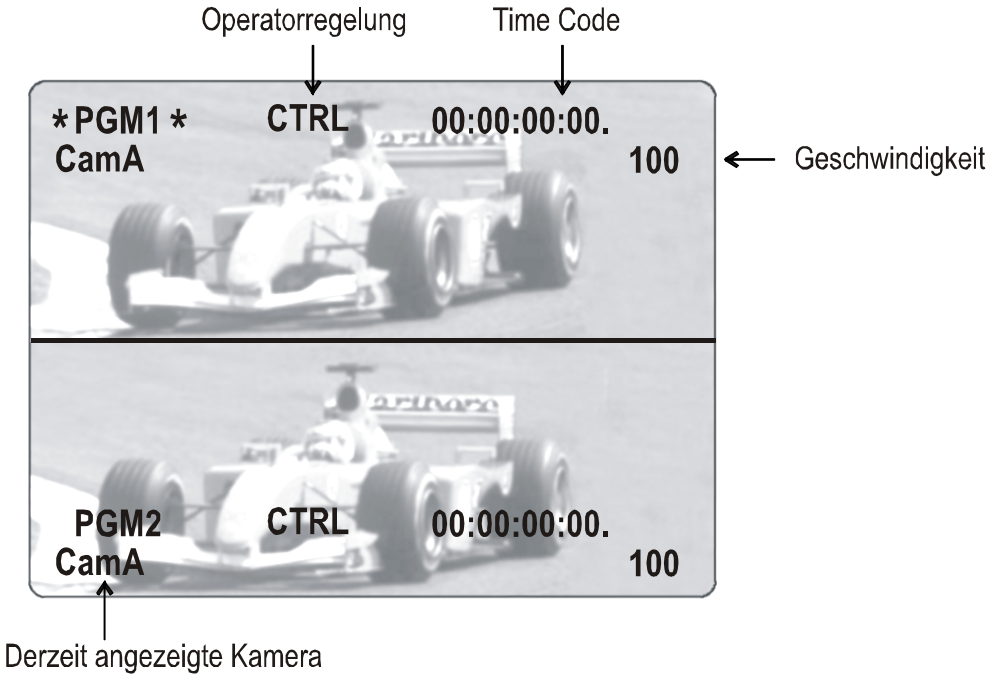
Beim Arbeiten im Netzwerk-Modus können sowohl lokale als auch Netzwerk-Clips im Modus „Split Screen“ bearbeitet werden.

17.1.2 HORIZONTALER SPLIT

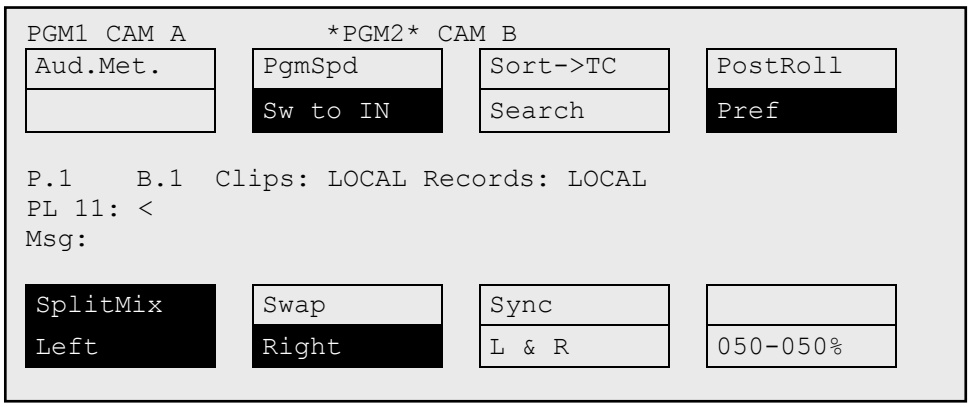


Drücken Sie die Taste **SHIFT (D)**, um zwischen normalen und Sonderfunktionen zu wechseln.

Alle Funktionen entsprechen denen des Modus „Vertical Split Screen“.



17.1.3 SPLIT MIX



Dieser Modus funktioniert ähnlich wie die Modi „H-Split“ und „V-Split“, mit der Ausnahme, dass keine Funktionen für den Positionsabgleich vorhanden sind, da beide Bilder in voller Größe dargestellt werden.

Mithilfe der Taste **D** kann in diesem Modus das Mixverhältnis zwischen den beiden Bildinhalten festgelegt werden. Drücken Sie die Taste **D**, um die Funktion hervorzuheben, und stellen Sie das Mixverhältnis zwischen den beiden Quellen durch Bewegen des T-Bars ein.

17.1.4 MODUS „AUTO-TRACKING“

Der Modus „Auto-Tracking“ ist nur im Modus „Vertical Split“ verfügbar und ermöglicht den Abgleich der horizontalen Position einer Sequenz, um sicherzustellen, dass sich die Sequenz möglichst genau in der Mitte des linken bzw. rechten Teils des Bildschirms befindet.

Um „Auto-Tracking“ zu verwenden, wird in einem ersten Schritt das Objekt nachverfolgt, das in der Mitte des Frames gehalten werden soll. Die Keyframes werden mithilfe des Modus „Target Track“ markiert, um den Bewegungspfad des Objekts festzulegen. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 15 „Modus „Target““ auf Seite 160.

Nachdem das Tracking in den gewünschten Clips ausgeführt wurde, rufen Sie den Modus „Split Screen“ auf und rufen Sie die Clips für die rechte und die linke Seite auf. Wenn innerhalb der ausgewählten Clips Keyframes gesetzt wurden, wird auf der entsprechenden Seite des Ausgabe-Monitors das Wort „TRACKED“ angezeigt. Bei der Wiedergabe wird der Bildinhalt horizontal verschoben, sodass sich die gewünschte Aktion immer im Mittelpunkt des Frames befindet.

Um das „Auto-Tracking“ vorübergehend zu deaktivieren, ohne den Modus „Split Screen“ verlassen zu müssen, drücken Sie **CLEAR+LEFT** (um das Auto-Tracking für die linke Seite zu deaktivieren) bzw. **CLEAR+RIGHT** (um das Auto-Tracking auf der rechten Seite zu deaktivieren).

18. Modus „Hypermotion“

18.1 EINFÜHRUNG

18.1.1 DEFINITION UND LIZENZCODE

Anmerkung

Der Modus „Hypermotion“ ist eine Softwareoption, für die der Lizenzcode 20 installiert sein muss. Weitere Informationen zu dem erforderlichen Lizenzschlüssel erhalten Sie von unserem Support- oder Vertriebsteam.

Der Modus „Hypermotion“ gestattet dem Server, eine Frame Rate -Kamera zu regeln. Diese Kameras zeichnen mit einer viel höheren Frame-Rate auf als klassische Kameras. Dabei wird ein Bildpuffer in einen Speicher der Hypermotion-Kamera aufgezeichnet. Diese Sequenz kann über den Standard-SDI-Anschluss auf den Server aufgenommen werden. Die Hypermotion-Kamera wird vom Server als normale Kamera angesehen.

18.1.2 AKTIVIEREN DES MODUS „HYPERMOTION“

Sie müssen Folgendes sicherstellen, damit Sie auf den Modus „Hypermotion“ zugreifen können:

- Sie verfügen über den erforderlichen Lizenzcode.
- Im Menü „Setup“ des Remotes habe Sie auf Seite 6.4, F1 den Parameter **Hypermotion** aktiviert. Weitere Informationen finden Sie im Multicam-Konfigurationshandbuch.
- Sie haben die Anzahl der Remotes im Hauptmenü gemäß dem im Menü „Setup“ des Remotes auf Seite 6.4, F3 definierten **Remote-Modus** angegeben. Weitere Informationen finden Sie auch im Handbuch 'XT Tech Ref Software'.

  In Abhängigkeit vom ausgewählten **Remote-Modus** können Sie nur die Hypermotion-Kamera steuern oder die Hypermotion-Kamera und einen PGM des Servers.

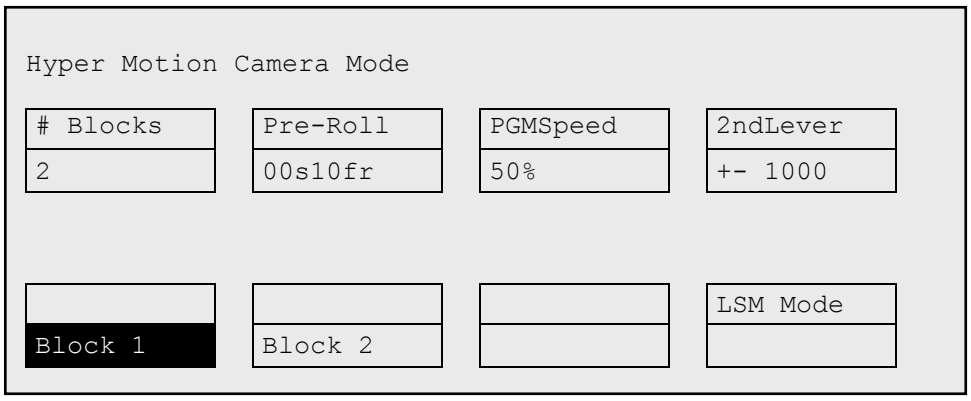
18.1.3 ÖFFNEN UND BEENDEN DES MODUS „HYPERMOTION“

- Zum Öffnen des Modus „Hypermotion“ drücken Sie im Bedienmenü **SHIFT+D** (HyperMo).
- Zum Beenden des Modus „Hypermotion“ oder zum Wechseln in die PGM-Regelung drücken Sie im Bedienmenü erneut **SHIFT+D**. Im Modus „Hypermotion + LSM“ wird an der Taste **D'** die Beschriftung **LSM Mode** angezeigt.

18.2 ÜBERSICHT ÜBER DIE BEFEHLE

18.2.1 HAUPTMENÜ

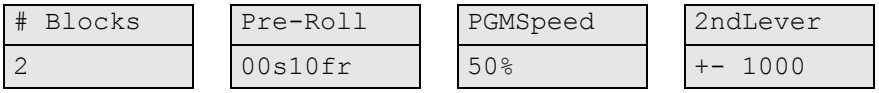
Das Menü „Hypermotion“ besteht aus dem folgenden Hauptmenü und einem sekundären Menü.



Das Hauptmenü zeigt die Blocks an, die im Parameter **#Blocks** des sekundären Menüs ausgewählt wurden. Nur die aktivierten Blocks werden angezeigt. Der hervorgehobene Block ist derjenige, in dem der Operator zurzeit arbeitet.

18.2.2 SEKUNDÄRES MENÜ

Drücken Sie die Taste **MENU**, um das sekundäre Menü aufzurufen.



Über das sekundäre Menü erhalten Sie Zugang zu den in der folgenden Tabelle beschriebenen Hypermotion-Einstellungen. Zum Ändern einer Einstellung drücken Sie den entsprechenden Softkey und positionieren Sie das Jog-Rad zum Auswählen des gewünschten Wertes.

Einstellung	Erläuterung	Werte
# Blocks	Anzahl der Speicherblocks für die zu verwendende Hypermotion-Kamera. Die Anzahl der im Hauptmenü angezeigten Blocks hängt von der Anzahl der in diesem Parameter angegebenen Blocks ab.	1 bis 4 (Voreinstellung: 1)
Pre-Roll	Anrollen für die Cue-Punkte, die mit dem mit der Hypermotion-Kamera aufgezeichneten Material definiert wurden. Der letzte Cue-Befehl geht zum gewünschten TC-Anrollen, falls das Material verfügbar ist. Falls nicht, wird das Anrollen nicht angewendet.	von 0s01fr bis 05s00fr. (Voreinstellung: 00s00fr)

Einstellung	Erläuterung	Werte
PGMSpeed	PGM-Geschwindigkeit, die für die Wiedergabe des mit der Hypermotion-Kamera aufgezeichneten Materials angewendet wird.	50, 100 (Voreinstellung), 200, 300, 400, 1.000 (Voreinstellung: 100)
2nd Lever	Zweiter Wirkungsbereich des T-Bars, der für die Wiedergabe des mit der Hypermotion-Kamera aufgezeichneten Materials angewendet wird.	0-1000, +-1000 (Voreinstellung)

18.2.3 TASTENBEFEHLE

In der folgenden Tabelle sind die verschiedenen Befehle aufgeführt, die Sie am Remote-Panel für die Steuerung der Hypermotion-Kamera verwenden können, aber auch die entsprechenden Befehle an der Hypermotion-Kamera:

Befehl am Remote-Panel	Befehl an der Hypermotion-Kamera	Erläuterung
PLAY	Play	Leitet eine Wiedergabe des aktuellen Speicherblocks ein.
Mark	Mark cue point	Bei einem Einzelblock-Speicher wird ein Cue-Punkt des aktuellen Speicherblocks markiert. Dieser Befehl ist an allen Kameras mit Mehrfachblock-Speicher nicht verfügbar.
Last cue	Search	Bei einem Einzelblock-Speicher wird zum vorhergehenden Cue-Punkt gesprungen, wenn Cue-Punkte definiert wurden. Bei einem Mehrfachblock-Speicher oder wenn kein Cue-Punkt definiert wurde, wird die Aufzeichnung gestoppt und exakt am ersten aufgezeichneten Frame positioniert.
RECORD	Start ARM	Leitet die Loop-Aufzeichnung des aktuellen Speicherblocks ein.
TAKE	Trig/Stop rec	Die Aufzeichnung wird gestoppt bei einem Einzelblock-Speicher oder wenn der letzte Block erreicht wurde. Bei einem Mehrfachblock-Speicher stoppt die Aufzeichnung am aktuellen Block und startet automatisch die Aufzeichnung am nächsten Block.

Befehl am Remote-Panel	Befehl an der Hypermotion-Kamera	Erläuterung
T-Bars	-	Wiedergabe des Material, das für die Hypermotion-Funktion als sekundärer Wirkungsbereich des T-Bars angegeben wurde.

18.3 STEUERN DER HYPERMOTION-KAMERA VOM REMOTE AUS

18.3.1 DEFINIEREN DER ANZAHL DER SPEICHERBLOCKS

18.3.1.1 EINFÜHRUNG

Einige Kameras gestatten den Benutzern, den Speicher in verschiedene Blocks zu teilen. Bevor Sie Material mit der Hypermotion-Kamera aufzeichnen, müssen Sie angeben, wie viele Speicherblocks Sie verwenden möchten (1, 2, 3 oder 4 Blocks). Standardmäßig ist nur ein Speicherblock definiert.

Bei Verwendung von mehr als einem Speicherblock werden die Blocks als einzelne Einheiten betrachtet. Mit anderen Worten, Sie müssen manuell von einem Block zum nächsten Wechseln, um die Aufzeichnung im nächsten Block fortsetzen zu können. Cue-Punkte sind Anroll-Punkte und können nur in einem Einzelblock-Speicher verwendet werden.

18.3.1.2 SO DEFINIEREN SIE DIE ANZAHL DER SPEICHERBLOCKS

Gehen Sie wie folgt vor, um mehr als einen Speicherblock für eine Hypermotion-Kamera zu definieren:

1. Drücken Sie im Menü „Hypermotion“ **MENU**, um das sekundäre Menü zu öffnen.
2. Drücken Sie **A**, um das Feld **# Blocks** zu aktivieren; hier können Sie angeben, in wie viele Speicherblöcke Sie den Kameraspeicher teilen möchten.
3. Wählen Sie mit dem Jog-Rad die gewünschte Anzahl der Speicherblocks.
4. Drücken Sie erneut **MENU**, um Ihre Auswahl zu prüfen und zum Hauptmenü „Hypermotion“ zurückzukehren.

Der Kameraspeicher wurde in die gewünschte Anzahl an Blocks einheitlicher Größe unterteilt. Die CAM-Tasten von A bis D entsprechen den Speicherblocks von 1 bis 4.

18.3.2 ALLGEMEINE PROZESSE MIT EINEM EINZELBLOCK-SPEICHER

Im Folgenden wird der allgemeine Aufzeichnungs- und Wiedergabeprozess beschrieben, wenn die Kamera mit einem Einzelblock-Speicher geregelt wird:

1. Starten Sie die Aufzeichnung mit der Kamera, indem Sie am Remote **RECORD** drücken.
2. Während der Aufzeichnung können Sie Cue-Punkte am aufgezeichneten Material setzen, indem Sie **MARK** drücken.
3. Stoppen Sie die Aufzeichnung anhand einer der folgenden Vorgehensweisen.
   - Durch Drücken von **Last cue** wird die Kamera am vorhergehenden Cue-Punkt positioniert und das Anrollen dabei berücksichtigt.
   - Positionieren Sie mit dem Jog-Rad die Kamera am gewünschten Bild.
   - Durch Drücken von **TAKE** stoppen Sie lediglich die Aufzeichnung.
4. Drücken Sie **PLAY**, um die Wiedergabe zu starten.

   Während der Wiedergabe wird das mit der Hypermotion-Kamera wiedergegebene Material auf dem Server über den SDI-Anschluss aufgezeichnet.

18.3.3 ALLGEMEINE PROZESSE MIT EINEM MEHRFACHBLOCK-SPEICHER

Im Folgenden wird der allgemeine Aufzeichnungs- und Wiedergabeprozess beschrieben, wenn die Kamera mit einem Mehrfachblock-Speicher geregelt wird:

1. Drücken Sie die Softkey (A bis D) entsprechen dem Speicherblock (1 bis 4), in dem Sie das Material aufzeichnen möchten.
2. Starten Sie die Aufzeichnung mit der Kamera, indem Sie am Remote **RECORD** drücken. Das Material wird im Loop-Modus im angegebenen Block aufgezeichnet.
3. Wenn Sie die Aufzeichnung in einem anderen Block starten möchten, drücken Sie **TAKE**.
4. Stoppen Sie die Aufzeichnung anhand einer der folgenden Vorgehensweisen.
   - Durch Drücken von **Last cue** wird die Kamera am ersten aufgezeichneten Frame des Blocks positioniert.
   - Positionieren Sie mit dem Jog-Rad die Kamera am gewünschten Bild.
   - Wählen Sie einen anderen Block, der den ersten in diesem Block aufgezeichneten Frame in den Wiedergabemodus lädt.
5. Drücken Sie **PLAY**, um die Wiedergabe zu starten.

   Während der Wiedergabe wird das mit der Hypermotion-Kamera wiedergegebene Material auf dem Server über den SDI-Anschluss aufgezeichnet.

18.3.4 ANLEGEN EINES CLIPS MIT DEM MATERIAL VON DER HYPERMOTION-KAMERA

Wenn die Kamera den Inhalt an den EVS-Server wiedergibt, kann dieser automatisch direkt über den die Kamera regelnden LSM abgeclippt werden. Mithilfe der IN- und OUT-Tasten und der F_-Tasten kann der Operator den der Hypermotion-Kamera entsprechenden Aufnahmekanal abclippen und an einer Clip-Position speichern. Auf diese Weise ist möglich, die Hypermotion-Kamera ohne Regelung an einem PGM-Anschluss und ohne Warten auf den gesamten, auf den Server aufzuzeichnenden Inhalt abzuclippen.

Wenn Sie das mit der Hypermotion-Kamera aufgezeichnete Material wiedergegeben haben, steht dies am Aufnahmekanal der in der Einstellung **Recorder** (Seite 6.4, F2) definierten Kamera zur Verfügung. Anschließend können Sie mit diesem Material Clips anlegen.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Kehren Sie mit **SHIFT+D** (im Modus „Hypermotion+LSM“) oder durch Verwendung eines anderen Remote-Panels (im Modus „Hypermotion only“) zum LSM-Modus zurück.
2. Laden Sie den entsprechenden Aufnahmekanal an PGM.
3. Navigieren Sie mit dem Jog-Rad im Material und fügen Sie Mark IN und Mark OUT wie gewohnt hinzu, um den erforderlichen Clip anzulegen.

19. Die Protokolle SONY, XtenDD35, Odetics und VDCP

19.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE PROTOKOLLE

Diese Protokolle ermöglichen die Steuerung des Servers durch externe Geräte.

DAS PROTOKOLL „SONY BVW75“

Anhand dieses Protokolls kann der Server durch das steuernde Gerät als Videorecorder behandelt werden. Für die Wiedergabekanäle werden alle gebräuchlichen Transportbefehle unterstützt (Play, PlayVar, Pause, Goto Time Code, Pause, Stop usw.). Für die Aufnahmekanäle werden nur die Befehle „Rec“ und „Stop“ unterstützt.

Dieses Protokoll ist das einfachste Protokoll, verfügt jedoch nicht über Funktionen für die Unterstützung des Clip-Managements. Dieses Protokoll sollte genutzt werden, wenn das Steuergerät keines der Protokolle „XtenDD35“, „Odetics“ oder „Louth VDCP“ unterstützt (z.B. Schnittsteuerungen, NLE-Systeme, einige Videomischer, VTR-Controller usw.).

PROTOKOLL „XTENDD35“

Dieses Protokoll basiert auf dem Protokoll „Sony BVW75“ und unterstützt somit alle Standard-Transportbefehle. Zusätzlich verfügt dieses Protokoll über einen erweiterten Befehlssatz für das Clip-Management: bei Verwendung dieses Protokolls kann das Steuergerät Clips erstellen, benennen, aufrufen und löschen.

Dieses Protokoll kann mit Videomischern der Serie Thomson/GVG XtenDD und mit Controllern DNF ST300-EVS und 4040CL-EVS eingesetzt werden.

PROTOKOLL „ODETICS“

Dieses Protokoll basiert auf dem Protokoll „Sony BVW75“ und unterstützt somit alle Standard-Transportbefehle. Zusätzlich verfügt dieses Protokoll über einen erweiterten Befehlssatz für das Management von Clips und Playlists: bei Verwendung dieses Protokolls kann das Steuergerät Clips erstellen, benennen, aufrufen und löschen und außerdem Playlists verwalten.

Dieses Protokoll kann mit einer breiten Palette an Geräten und Automatisierungssoftware eingesetzt werden, unter anderem mit den Controllern DNF ST300 und 4040CL.

Nicht-standardmäßige Befehle in den Protokollen „Sony“, „XtenDD35“ und „Odetics“ für die Wiedergabekanäle der EVS Server:

REC: wenn ein Befehl „REC“ an einen Wiedergabekanal gesendet wird, kehrt dieser Kanal in den Modus „E2E“ auf seinen voreingestellten Aufnahmekanal zurück. Wenn der diesem Wiedergabekanal in den Voreinstellungen zugeordnete Aufnahmekanal zurzeit gestoppt ist, springt der Wiedergabekanal zum letzten aufgenommenen Bild und geht in „Pause“.

EJECT: Wenn sich der Wiedergabekanal beim Senden des Befehls „EJECT“ noch nicht im Modus „E2E“ befindet, kehrt der Kanal nun auf seinem voreingestellten Aufnahmekanal in den Modus „E2E“ zurück (ähnlich wie bei dem oben erläuterten Befehl „REC“). Wenn sich der Wiedergabekanal bereits im Modus „E2E“ befindet, wechselt der Wiedergabekanal zum nächsten verfügbaren Aufnahmekanal (A→B→C→...→A→...). Dieser Befehl ist z. B. beim Arbeiten mit einer Schnittsteuerung BVE sehr hilfreich. Der Editor kann so jederzeit bestimmen, mit welchem Aufnahmekanal er arbeiten möchte.

PROTOKOLL „LOUTH VDCP“

Das Protokoll „Louth VDCP“ ist ein weitaus komplexeres Protokoll und wird hauptsächlich für Automatisierungssysteme, jedoch auch für Videomischer von Sony eingesetzt. Dieses Protokoll basiert nicht auf dem Protokoll „Sony BVW75“ und kann sowohl Clips als auch Playlists behandeln.

PROTOKOLL „IPDP“

Detaillierte Informationen über die Steuerung von Servern mithilfe der Software „IP Director“ finden Sie im Handbuch „IP Director Technische Referenz“ und im „IP Director Benutzerhandbuch“.

Glossar

HANC LTC	„Horizontal Ancillary Time Code LTC“ entsprechend Definition in den Normen XMPTE 259M und RP188
HANC VITC	„Horizontal Ancillary Time Code VITC“ entsprechend Definition in den Normen XMPTE 259M und RP188
LTC	Der Longitudinale (oder lineare) Time Code (LTC) ist ein Zeitsignal, das Teil einer Audio Tape-Aufzeichnung ist. Es wird in einer Spur aufgezeichnet, die längs zusammen mit dem Band verläuft und wird daher „longitudinal“ genannt. Dieser Time Code kann nur bei Wiedergabe des Tapes gelesen werden.
LTC-Tabelle	Time Code-Sprungtabelle, in der die Sprünge in Form von LTC Time Codes abgelegt sind.
OSD	On-Screen Display (Anzeige im Bild). Im Ausgabe-Monitor dargestellte Informationen.
Protect IN-Punkt	Position, d.h. ein Time Code, des ersten Bildes des geschützten Videomaterials für einen Clip, d.h. des ersten Bildes vor dem IN-Guardband.
Protect OUT-Punkt	Position, d.h. ein Time Code, des letzten Bildes des geschützten Videomaterials für einen Clip, d.h. des letzten Bildes nach dem OUT-Guardband.
Short IN-Punkt	Position, d.h. Time Code, des ersten Bildes eines Clips. In diesem Benutzerhandbuch auch kurz als „IN-Punkt“ bezeichnet.
Short OUT-Punkt	Position, d.h. Time Code, des letzten Bildes eines Clips. In diesem Benutzerhandbuch auch kurz als „OUT-Punkt“ bezeichnet.
VITC	Der Vertikale Intervall-Longitudinale Time Code (VITC) ist ein Zeitsignal, das Teil einer Video-Aufzeichnung ist. Es wird in den vertikalen Austastintervallen zwischen aufeinanderfolgenden Bilderrahmen aufgezeichnet und daher „vertikales Intervall“ genannt.
VITC-Tabelle	Time Code-Sprungtabelle, in der der vom Benutzer definierte Time Code abgelegt ist. Normalerweise wird es sich in SD um den VICT und in HD um den HANC VITC handeln. Es kann jedoch auch ein anderer Time Code verwendet werden.

Regionale Kontakte

AMERIKA (NORD und LATEIN)

EVS Americas	Tel.: +1 973 575 7811 Fax: +1 973 575 7812 Tech. Hotline: +1 973 575 7813	usa@evs.tv USAsupport@evs.tv
EVS Canada	Tel.: +1 514 750 7544 Fax: +1 514 750 7518 Tech. Hotline: +1 973 575 7813	usa@evs.tv USAsupport@evs.tv

ASIEN und PAZIFIK

EVS Australia	Tel.: +61 02 9452 8600 Fax: +61 02 9975 1368 Mobil: +61 420 307 387	sales@evs-asia.com.hk
EVS China	Tel.: +86 10 6808 0248 Fax: +86 10 6808 0246 Tech. Hotline: +86 139 1028 9860	evschina@evs.tv
EVS Hong-Kong	Tel.: +852 2914 2501 Fax: +852 2914 2505 Tech. Hotline: +852 9401 2395	sales@evs-asia.com.hk
EVS India	Tel.: +91 22 6697 2999 Fax: +91 22 2673 2092 Mobil: +91 98 9017 5958	sales@evs-asia.com.hk

EUROPA, MITTLERER OSTEN und AFRIKA

EVS Belgium Hauptsitz	Tel.: +32 4 361 7000 Fax: +32 4 391 7099 Tech. Hotline: +32 495 284 000	support@evs.tv sales@evs.tv marketing@evs.tv
EVS Brussels	Tel.: +32 2 421.78.78 Fax: +32 2 421.78.79	m.dewolf@evs.tv
EVS France	Tel.: +33 1 46 99 9000 Fax: +33 1 46 99 9009 Tech. Hotline: +33 1 46 99 9003	france@evs.tv
EVS Iberica	Tel.: +34 91 490 3930 Fax: +34 91 490 3939 Tech. Hotline: +34 91 490 3933	iberica@evs.tv
EVS Italy	Tel.: +39 030 296 400 Fax: +39.030.294 3650 Tech. Hotline: +39 334 631 1493	italy@evs.tv

EUROPA, MITTLERER OSTEN und AFRIKA

EVS Middle East	Tel.: +971 4 365 4222 Fax: +971 4 425 3501 Mobil: +971 50 887 8758	middle-east@evs.tv
EVS UK	Tel.: +44 1372 387 250 Fax: +44 1372 387 269 Tech. Hotline: +44 1372 387 266	uk@evs.tv

Instant Tapeless Technology

EVS Broadcast Equipment
Liège Science Park
16, rue Bois St Jean
B-4102 Ougrée
Belgium

Corporate Headquarters
+32 4 361 7000

North & Latin America Headquarters
+1 973 575 7811

Asia & Pacific Headquarters
+852 2914 2501

Other regional offices available on
www.evs.tv/contact

EVS To learn more about EVS go to **www.evs.tv**